Pubblicazione mensile - Anno VIII
NUMERO 82 - APRILE 1999
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Segretaria di Redazione (BO):
Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini
Responsabile di produzione:
Monica Carpino
Proof reading:
Giovanna Paganelli
Hanno collaborato a questo numero:
Fabrizio Bellocchio, Francesco Filippi, Luca Raffaelli, Simona Stanzani, Mieko Sugawara, il Kappa
Segretaria di Redazione (PG):
Emilia Mastropierro
Amministrazione:
Maria Grazia Acacia
Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica...

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è, però, controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre, però, che le potenzialità di Sayuri sono altissime e che, inconsciamente, il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata, specializzate nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi più potenti... e assurdi!

OFFICE REI

Yuta è un ragazzo rimasto orfano da poco e, proprio mentre fa considerazioni sul futuro, tre stupende ragazze entrano prepotentemente nella sua vita e nella sua casa: si tratta di Mirei, Emiru e Rika, sorellastre di cui Yuta non conosceva nemmeno l'esistenza. Tutte e tre hanno un carattere forte e deciso, ma mentre la prima è dolce e gentile, le altre due cercano di imporre la loro volontà sul ragazzo con l'inganno. La cosa più incredibile, però, è che le tre dirigono un'agenzia di investigazioni sul paranormale e che, nonostante la loro euforia quasi patologica nelle vicende di ogni giorno, sul lavoro cambiano radicalmente, trasformandosi in posate e serie professioniste: Office Rei - questo il nome dell'agenzia - prende forzatamente sede a casa del povero Yuta, che così, oltre a vedersi invasa la privacy e distrutta la tranquillità a cui era abituato, deve aiutare le tre sorelle a indagare su case infestate e manifestazioni ultraterrene! L'indagine in cui l'agenzia è attualmente impegnata riguarda il piccolo Noboru Fukao, che la madre ritiene indemoniato: la donna, ossessionata dagli strani eventi che si manifestano in casa, perde spesso il controllo e percuote il bambino - a suo dire - per spingere il demone a uscire dal suo corpo. Ma chi prende più a cuore questa storia è la giovane Emiru, che rivede nella vicenda di Noboru alcuni tristi eventi della propria infanzia...

EXAXXION

Sono passati dieci anni dal primo contatto degli uomini con gli alieni di Riofard, e i due popoli vivono ormai in perfetta simbiosi sulla Terra. I fardiani, però, pur permettendo ai terrestri di fare uso delle loro tecnologie antigravitazionali, non ne svelano i segreti. Hosuke Kano, scienziato radiato dall'albo per le sue idee sovversive, è convinto che i fardiani si stiano in realtà organizzando per la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote Hoichi "Ganchan" Kano e la sensuale androide Isaka Minagata. E infatti, durante il decimo anniversario del Primo Contatto, il Ministro degli esteri fardiano dichiara la Terra colonia di Riofard, mentre la milizia fardiana mette in ginocchio le forze dell'ONU e invia robot messaggeri in tutto il mondo a prevenire insurrezioni in una politica da legge marziale. Il vecchio Hosuke dota così il nipote di una stupefacente tuta da combattimento, che lo trasforma in un vero super eroe e con cui può abbattere i robot-killer messaggeri. Il Ministro degli esteri Sheska - generale militare per l'invasione - comanda un'azione dimostrativa con il cannone dell'androide gigante Solosalm, ma il vecchio Hosuke fa uscire allo scoperto il gigantesco robot Exaxxion, e Isaka, tramutata in aeromoto, aiuta Hoichi a pilotarlo, distruggendo il Solosalm, anche se a costo di molte vite umane. Hoichi, pieno di sensi di colpa, decide di abbandonare la lotta e raggiunge i compagni a scuola, per poi accorgersi di quanto Riofard abbia iniziato a calpestare i diritti umani pur di scoprire l'identità del pilota dell'Exaxxion: tutti gli studenti corrispondenti alla relativa descrizione vengono brutalmente eliminati in grande segreto...

BUG PATROL

Kaburi Yamato, Nami Karatachi e Daikinboshi Shima sono tre insetti 'juniores' rispettivamente del corso scarafaggi, macaoni e ditischi. Prima di diventare insetti a pieno diritto, i nostri eroi - come tutti i loro coetanei - devono superare un periodo di apprendistato a contatto con gli esseri umani, in modo da imparare il più possibile su di essi. Il giovane Sekuto li trova in casa sua bloccati da una trappola per scarafaggi, e così i tre si vedono costretti a raccontare la misteriosa origine degli insetti a un umano... e a iniziare la più singolare convivenza del mondo! Nell'ultimo episodio, la pacata e saggia Nami si rende conto di quanto il suo comportamento la mantenga sempre distaccata e le impedisca di divertirsi come i suoi coetanei, ed è così che - ispirata da Sekuto - chiede agli amici di accompagnarla al bar per bere alcol e iniziare a 'sciogliersi' un po'...

E IL MESE PROSSIMO...

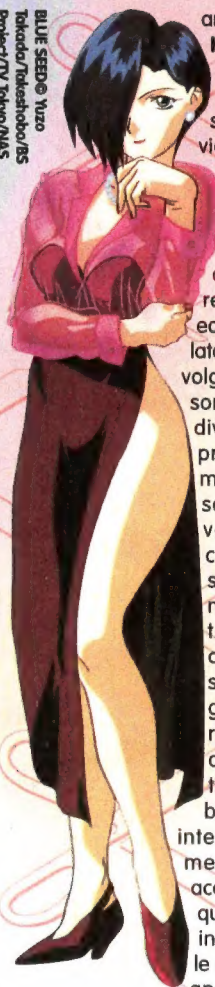
...ritorna per la gioia di tutti il kolossale **Kappa Magazine Plus**, e questa volta le sorprese sono davvero tante! Non solo leggerete TUTTE le serie 'titolari' della nostra rivista ammiraglia, non solo **Bug Patrol** sarà presente con ben DUE episodi, non solo parte la SERIE REGOLARE del già apprezzatissimo **Che meraviglia!**, non solo potrete godervi il NUOVO EPISODIO della serie trimestrale **Genzo** di Yuzo Takada, ma avrete addirittura DUE NUOVE SERIE! Si tratta del coinvolgentissimo **Narutaru** di Mohito Kito, a metà fra la vita di tutti i giorni e i misteri insondabili del cosmo, e dell'innovativo **Aiten Myoo** di Ryusuke Mita, che vi renderà yoyo viventi, altalenanti fra inferno e paradiso, nella più stramba commedia magica finora mai vista! Come diciamo sempre, con **Kappa Magazine** non c'è limite al meglio!

CENSURA

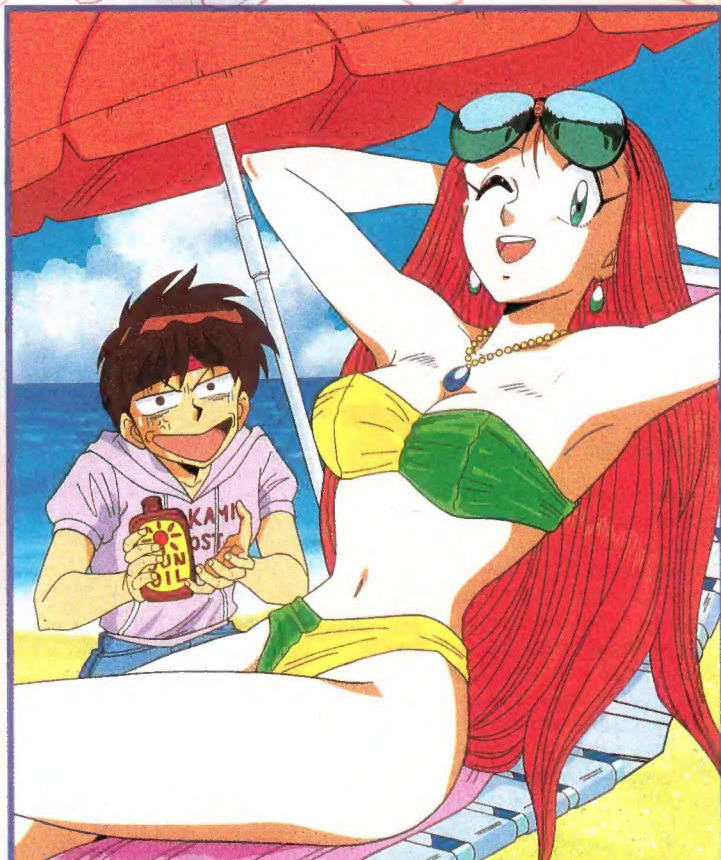
SE LA CONOSCI, LA EVITI

di Andrea Baricordi

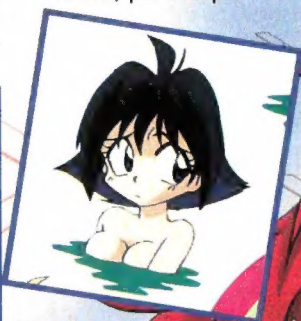
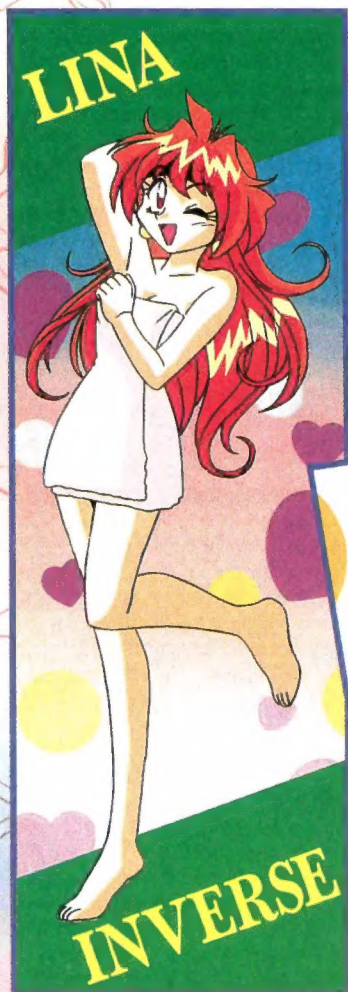
Da ormai sette anni ci stiamo impegnando a spiegare ai lettori italiani in che modo vengano apportate modifiche e censure ai cartoni animati che giungono in Italia dal Paese del Sol Levante. Il manuale riguardante **Orange Road** pubblicato su **Kappa Magazine** 28 e 29 destò molto scalpore, poiché fino a quel momento nessuno poteva immaginare la mole di scene e dialoghi eliminati per motivi del tutto opinabili. Fatto sta che rispetto alla versione originale, la serie di **E' quasi magia Johnny** era stata mutilata di ben 2 ore, 16 minuti e 10 secondi di buona animazione, e la colonna sonora era stata addirittura privata di 33 minuti di canzoni e brani d'atmosfera. Finalmente qualcosa iniziò a muoversi e,

BLUE SEED© Yuzo Takada/Takeshobo/BS Project/TV Tokyo/NAS

anche se la prima **Kappa Petizione** non ebbe il successo sperato per via della scarsità di adesioni (allora i manga erano molto meno popolari di oggi), la recente seconda edizione si è rivelata addirittura travolgente. Da allora sono stati ottenuti diversi risultati, e presto ne vedremo altri, dato che sono state coinvolte anche le cosiddette 'alte sfere'. Ma questo naturalmente irrita parecchio i curatori di palinsesti televisivi e gli adattatori dei relativi cartoni animati censurati, poiché il pubblico ha iniziato a interessarsi attivamente a quanto accadeva 'dietro le quinte', scoprendo in prima persona le decine di magagne che venivano alla luce dopo un semplice confronto (anche solo visivo) con il prodotto originale. E come al solito, quando qualcuno viene colto 'con le mani nel sacco' (o con le dita nella forbice, nel nostro caso), l'unico modo che ha per difendersi è passare al contrattacco, insinuando di nuovo il germe del dubbio nel pubblico, dichiarandosi suo amico, ribaltando frittate e confondendo le acque, in modo da farla franca almeno con le nuove generazioni di spettatori che non hanno assistito allo sviluppo degli eventi. Ma noi di **Kappa Magazine** abbiamo notoriamente la testa dura, e per smascherare i nuovi birbantelli che sono succeduti a quelli di un decennio fa, siamo andati a chiedere un'opinione direttamente agli autori dei cartoni martoriati, a chi ha fatto in modo che la **Kappa Petizione** avesse un riscontro addirittura legale, e a chi - in proprio - ha scoperto nuovi trucchetti con cui vere e proprie censure vengono mascherate da innocui adattamenti. Avrete di che divertirvi, anche se ci sarebbe solo da piangere. Molti adattatori televisivi, infatti, stanno attualmente affermando che non vengono più apportate le brutte censure di un tempo: ora, in pratica, sono **fatte meglio**! Secondo questo punto di vista, tracciando un parallelismo, un furto dovrebbe essere più o meno punibile a seconda dell'abilità e della tecnica del ladro che l'ha commesso, e una multa per divieto di sosta dovrebbe risultare meno salata nel caso in cui l'autista abbia parcheggiato il suo veicolo in maniera particolarmente fantasiosa o spettacolare. No, qui stiamo parlando di un problema che esiste alla radice. Una censura è una censura, e il fatto che siano in pochi a dover decidere ciò che un'intera nazione può o non può vedere (o udire) è unicamente un sopruso. D'accordo, un adattamento dei testi deve essere realizzato, e quando questo avviene nel rispetto dell'opera originale e del relativo autore, si tratta di un'operazione che addirittura valorizza l'opera in questione. E' scontato, persino ovvio, che si possa tradurre **ramen** con **spaghetti**, o **tonkatsu** con **cotoletta**, poiché in un cartone animato non c'è la possibilità oggettiva di informare velocemente lo spettatore riguardo tradizioni, abitudini e modi di dire di un altro paese, pena lo sconvolgimento del ritmo narrativo e della scorrevolezza. Quando gli adattatori televisivi citano questi casi, non fanno altro che nascondersi dietro un dito: ammettono gli adattamenti plausibili, omettendo di proposito i casi più gravi.

Un'altra cosa che si fa di solito è dichiarare che l'adattatore e lo stesso network hanno le mani legate dalle leggi, e che quindi sono **costretti** a censurare pezzi che mostrano sesso e/o violenza. Possibile. Nessuno però ha costretto i curatori dei palinsesti televisivi a trasmettere **quei** cartoni animati in **quegli** orari. O, meglio ancora, nessuno li ha costretti anche solo a trasmetterli. Proviamo comunque ad ammettere che il problema riguardi sesso e violenza: ma allora come si giustificano i cambiamenti di nome dei personaggi e dei luoghi? E come si giustificano le incessanti e tediose aggiunte di dialoghi, o di narrazioni fuori campo non previste dalle sceneggiature originali? La risposta è molto semplice: semplificare temi, sceneggiatura e regia del

GS MIKAMI© Takashi Shiina/Shogakukan/Asahitsu/Toei

cartone animato per renderlo fruibile dal pubblico più vasto e malleabile che esista, quello dell'infanzia, e utilizzarlo come una succulenta esca per far abboccare i malcapitati all'amo della pubblicità. E, guarda caso, quando si tratta di censurare di un'opera (colta o popolare che sia), le scuse usate sono sempre la moralità e la tutela del fanciullo, mentre nella maggior parte dei casi si tratta puramente di interessi economici. Un esempio? Se il cartone animato di **Sailor Moon** non fosse stato censurato delle sue parti (chiamiamole così) più scabrose, non sarebbe potuto andare in onda con il 'bollino verde', e magari avrebbe dovuto essere programmato a un altro orario. Ora, chi ha interesse a comprare spazi pubblicitari all'interno di un cartone animato sono prevalentemente i produttori di giocattoli, di articoli di cartoleria e di merendine. Nessuno di loro, però, vorrebbe mai pubblicizzare nulla in una trasmissione con bollino rosso (scandalo!), e tanto meno vorrebbe promuovere prodotti per ragazzini in tarda serata, quando l'audience è formata da maggiorenni. Hoplà: ancora una volta si tratta semplicemente di soldi.

I referendum non servono a nulla, dunque? Forse. Ma forse no, a giudicare da come gli adattatori TV se la prendono nei confronti di queste iniziative. Evidentemente, sentirsi attaccati da stampa, spettatori isolati e associazioni di fan li angustia, perché l'apprezzamento del pubblico può venire meno, e se prima si trattava di poche gocce nell'oceano, ultimamente la cosa si sta espandendo a macchia d'olio); sull'altro fronte, invece, hanno alcuni 'doveri morali' a cui adempiere per proteggere gli occhi dei minori da scene di sesso e violenza, per riempirli - in compenso - di simpatici oggetti colorati da acquistare subito dopo la visione del programma.

A proposito di leggi, visto che gli adattatori hanno 'le mani legate' e non possono mostrare sesso & violenza, per quale motivo non rispettano anche tutte le altre regole? Ci sembra di ricordare che la legge Mammì 223, art. nr. 8, **vietasse** la presenza di spazi pubblicitari all'interno dei cartoni animati... Viene sempre di più da pensare che certa gente si sia messa con le spalle al muro da sola. Forse è per questo che è così facilmente irritabile, ultimamente...

ANIME IN ITALIA, TRA CENSURE E COSCIENZA

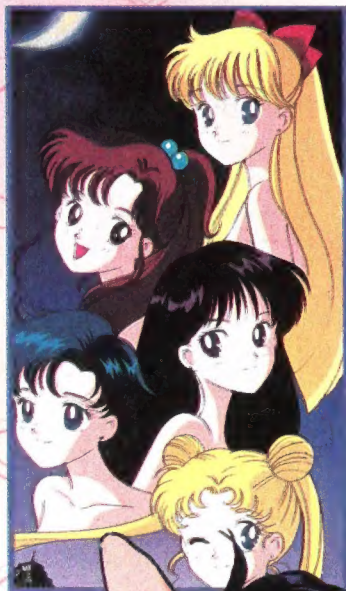
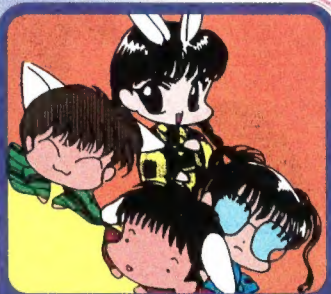
di Fabrizio Bellocchio

Sailor Moon e **Rayearth**, due cartoni animati giapponesi, due serie più volte trasmesse sulle reti Mediaset, altrettanto famose e che, nonostante l'aspetto puramente artistico, sono state protagoniste di una lunga catena di polemiche e censure.

Sarebbe possibile riempire pagine e pagine segnalando tutte le censure e i cambiamenti che hanno subito, ma è sicuramente più interessante segnalare le più clamorose, quelle meno spiegabili, lasciando il commento a persone che appartengono al mondo della psicologia, gli stessi che hanno etichettato l'animazione giapponese come 'troppo violenta'. La realtà è ben diversa. Prima di esplicare le motivazioni che mi hanno spinto ad affermare ciò, è necessario fare una piccola premessa.

In Giappone i cartoni animati sono divisi per fasce d'età, vengono cioè realizzati pensando al pubblico a cui verranno destinati. Non è raro, secondo questo principio, vedere realizzato un cartone animato per adulti dove con questo termine s'intende un contesto narrativo, dei dialoghi e delle situazioni che sarebbero inadatte a un pubblico di minori. Esistono anche cartoni animati prodotti per adolescenti, preadolescenti o bambini al di sotto dei cinque anni. Seguendo questo principio, cioè differenziare i cartoni animati secondo il pubblico a cui sono destinati, essi vengono collocati nei palinsesti televisivi; non è raro infatti trovare in Giappone cartoni animati anche a orari per noi impensabili, come la seconda serata o addirittura la notte fonda.

Questo principio viene del tutto a mancare in Italia dove l'animazione è sempre stata considerata un prodotto per bambini; quando un canale televisivo compra i diritti di un cartone animato non si cura della fascia d'età a cui è destinato, ma s'interessa soltanto della possibilità che, una volta lanciato, il prodotto possa attirare a sé un enorme carico pubblicitario. Questo è forse il punto centrale del nostro discorso: per adattare il prodotto a un pubblico di minori, il compratore dei diritti decide di tagliare tutte le scene che ritiene non essere adatte al nuovo pubblico; nel fare ciò però rovina irrimediabilmente il contesto narrativo del cartone animato e trasforma radicalmente l'opera. Questa operazione chirurgica la si può chiamare adattamento, ma a essere sinceri, sarebbe il caso di chiamarla con il suo vero nome: censura.

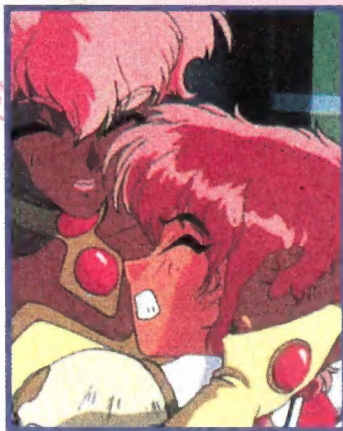
I due cartoni animati sopraccitati hanno subito un penoso 'adattamento' e una massiccia opera censoria, e qui di seguito ne sono riportate alcune delle più clamorose. L'adattatore ha epurato il cartone di ogni scena che contenesse sangue o ferite; i colpi di spada quando vanno a segno sono dolorosi, ma non hanno conseguenze. In **Sailor Moon** questo tipo di censura è piuttosto limitata, mentre in **Rayearth** è molto frequente. Tra queste, di particolare interesse risulta essere la scena dell'aggressione del cane di una delle protagoniste (Hikaru/Luce); questi, azzannandola al collo, tra lo stupore dei telespettatori, non le procura nessuna apparente ferita. Questo 'miracolo' avviene perché nell'edizione italiana il tutto è mascherato da un fermo immagine e da uno zoom. L'aggressione da noi si riduce soltanto a qualche lacrima dovuta al dispiacere sulla situazione vissuta. Nella versione giapponese, quella originale, la ragazza subisce invece una ferita molto profonda con abbondante fuoriuscita di sangue. E' chiaro però che gli autori hanno volu-

CLAMP

«Quando viene tratto un cartone animato da uno dei nostri manga, il copyright del nuovo prodotto passa interamente alla casa di produzione che lo realizza. Per la trasmissione in Giappone, riguardo le aggiunte di sceneggiatura o i nuovi personaggi, abbiamo comunque ancora voce in capitolo, e quindi nel nostro paese è possibile vedere un cartone animato molto fedele al manga originale. Ma in questa prospettiva perdiamo completamente di vista il prodotto quando viene venduto all'estero, poiché il contratto viene stretto direttamente fra la casa di produzione e il network straniero che acquista il cartone animato per trasmetterlo nel proprio paese. Da quel punto in poi non abbiamo più alcuna informazione su eventuali modifiche, tagli o cambiamenti di nome dei personaggi, e possiamo solo sperare che venga svolto un buon lavoro. Nessuno, comunque, ci ha mai informato o chiesto consiglio al riguardo.»

to sottolineare il fatto che, per la piccola guerriera Hikaru, la ferita più dolorosa dovesse essere, agli occhi dei telespettatori, il dispiacere per l'aggressione subita dal suo fedele cane. Soltanto dopo l'intervento della principessa di Sephiro la ragazza si rende conto dell'impossibilità della circostanza, prende coraggio e affronta la situazione.

Ma violenza non è unicamente sangue, ferite o circostanze di carattere che potremmo definire 'estreme'. Violenza significa anche situazione di 'forte emozione'. Ecco quindi tra le azioni censurate in **Rayearth**, un semplice schiaffo, quello che Umi dà al piccolo Ascott. Questa scena è inserita nella versione originale dopo un confronto psicologico tra i due personaggi terminato con una serie di capricci e pianti da parte del bambino. E' chiaro come proprio per la sua piccola età, trovatosi in difficoltà, Ascott non abbia avuto altra reazione che quella di una crisi isterica. La ragazza, che in quel momento ha esaurito la sua pazienza, non trova altro modo per farlo riprendere che mollargli un sano ceffone. Lo schiaffo non è un 'capriccio dell'autore', non è un elemento superfluo del quale se ne può fare a meno. Esso è inserito volontariamente perché ritenuto comunemente un buon metodo 'calma isteria'. Uno schiaffo dato a una persona capricciosa, uno di quelli che le madri di tutto il mondo danno ai loro figli perché hanno esaurito ogni risorsa, cioè quando hanno esaurito la loro pazienza. Questo contesto narrativo salta nel momento in cui gli adattatori della versione italiana decidono la soppressione della scena più importante. E' interessante notare però che la scena immediatamente successiva, dove il piccolo Ascott si porta la mano sulla guancia arrossita, è stata lasciata intatta, lasciando una serie di interrogativi a chi (non) ha assistito all'azione. E' ancora più assurdo poi il fatto che, nel riassunto dell'episodio successivo, lo schiaffo venga proposto e fatto vedere nella sua integrità.

Violenza uguale morte. A differenza di **Sailor Moon**, in **Rayearth** la morte è definitiva ed è evidenziata in tutta la sua drammaticità. A parte la fedele amica Plesea che cade in battaglia dopo aver consegnato alle protagoniste le loro armi, la morte dei nemici è calcata dagli autori come un passaggio importante per la vita psicologica delle piccole guerriere che, vivendo questo contesto drammatico, maturano passando dalla serenità della gioventù alle preoccupazioni del divenire adulti. E' evidente, per esempio, con Zagart che muore in battaglia con il suo managuerriero, ma è ancora più evidente con la morte della principessa Emeraude che esplode letteralmente con il suo managuerriero dopo un attacco con-

giunto delle tre protagoniste e guidato da Hikaru. Alla fine dell'episodio le

BLUE SEED© Yuzo Takada/Takeshobo/BS Project/TV Tokyo/NAS

ragazze si ritrovano a Tokyo abbracciate e unite da un pianto di dolore. Nella versione italiana la principessa e il suo amato Zagart esplodono con il loro managuerriero, ma non muoiono: vanno 'in un'altra dimensione' dove potranno essere più felici! Ancora una volta l'adattatore di **Rayearth** è andato oltre le sue mansioni. Vedere 'esplodere' un robot con il suo pilota e affermare che esso non è morto, ma si trova in un'altra dimensione equivale ad affermare che i bambini nascono dentro un cavolo o che vengono trasportati dalle cicogne. Si rischia soltanto di creare confusione. E' importante far notare come da più parti, nel corso degli scorsi anni, si sia cercato di creare opere che spiegassero, con l'aiuto di animazioni, libri animati e programmi televisivi dal linguaggio più semplice possibile quali ad esempio 'Quark' o 'La macchina del tempo', la nascita della vita, il funzionamento del corpo umano e la sua morte. Tutto questo lavoro è stato o sarà inutile se si continuerà a epurare da un cartone animato, primo programma realizzato per un pubblico di minori, le parole o il concetto stesso di morte.

Le censure perpetrate su questi cartoni animati non si limitano alle scene di violenza, ma proseguono con quelle di nudo, d'amore o che hanno attinenza con i sentimenti umani. La scure censoria in questi contesti agisce con più veemenza tagliando e riunendo in modo arbitrario e senza tenere conto del contesto narrativo. Nonostante le censure subite da entrambe le serie riguardo alle scene di nudo durante le trasformazioni delle protagoniste o dell'ormai tristemente famoso episodio 200 dell'ultima serie di **Sailor Moon**, perpetrate tramite l'ormai consueto fermo immagine, la censura più evidente, che non tiene conto del contesto narrativo originale e quindi più condannabile, è quella subita dal rapporto tra Haruka e Michiru in **Sailor Moon**. Nella versione giapponese è evidente fin dal primo incontro, tra le sailorguerriere ed Haruka, la tendenza sessuale di quest'ultima. Essa infatti, veste da uomo e ha atteggiamenti palesemente tendenti verso l'altro sesso; soltanto dopo gli incontri successivi le ragazze si renderanno conto del reale sesso dell'amica. Ciò che però è ulteriormente censurato è il rapporto omosessuale tra Haruka e la sua inseparabile amica Michiru che si evidenzia, nella versione originale, con affettuosità fuori dal comune. In Italia queste scene sono giustificate soltanto da una forte amicizia e i dialoghi, ovviamente, sono stati totalmente cambiati e adattati per nuova situazione.

Giova ricordare che in **Rayearth** le censure sono state operate anche

NAOKO TAKEUCHI

«Si, ho saputo in via ufficiosa che molti dei personaggi 'ambigui' di **Sailor Moon** sono stati trasformati nella versione TV italiana da maschi a femmine e viceversa, e che alcune situazioni sono state 'smussate'. Ma, per esempio, per quanto riguarda lo 'scandaloso' rapporto che lega Michiru (Sailor Neptune) e Haruka (Sailor Uranus), credo che non ci sia nulla di strano, e non vedo perché si sia reso necessario apportarvi modifiche. Il sentimento più importante al mondo è l'amicizia, e se fra questi due personaggi è talmente forte da sfociare nell'amore, non ci vedo nulla di male. L'amore non esiste solo fra sessi diversi, e può nascere anche fra due ragazze, come in questo caso.»

SAILOR MOON © Naoko Takeuchi/Kodansha/Toei

RAYEARTH© CLAMP/Kodansha/Yomiuri TV/Dentsu/TMS

La diabolica censuratrice Miss AVM contro l'eroico otaku Kappaman! (disegno di Mauro Daviddi)

sui baci (tra Cardina e il guerriero Lafarga) e sulle scene comiche come quando un bambino, incuriosito dal vestito di Umi, lo alza lasciando intravedere le gambe e la sottogonna della ragazza. Impossibile comprendere per quale motivo siano state fatte (molti altri cartoni animati hanno scene di baci, primo tra tutti lo stesso **Sailor Moon** o i film Disney, notoriamente 'politically correct'), tuttavia è importante sottolineare la difficoltà oggettiva, per qualunque persona, capire quale scena o dialogo potrebbe causare problemi psicologici nei piccoli telespettatori.

Quando si parla di censura, dell'uso benefico che essa potrebbe portare, soprattutto in merito alla salvaguardia dei minori, inevitabilmente vi è il pericolo che essa sia strumentalizzata per fini moralistici o poco nobili.

Negli ultimi anni il tema della violenza nei programmi destinati ai minori è stato al centro del dibattito sociale e giornalistico; molte cose sono state dette da esperti e giornalisti specializzati, cose più o meno giuste; interventi più o meno opportuni. In qualunque settore, specie quelli scientifici, quando s'intende mettere alla prova ipotesi che riguardano molti soggetti diversi tra loro e con infinite variabili interagenti, vi è una reale necessità di usare metodi statistici complessi come le analisi multivariate ricavate cioè da più discipline. Questo tipo di analisi comporta, inevitabilmente, difficoltà nell'interpretare e nel valutare i risultati. Tuttavia, nell'affrontare un problema di così grande rilevanza sociale, non è più ammissibile accettare giudizi e pareri di esperti improvvisati che, inguaiando del tutto o in buona parte la letteratura scientifica, promuovono la disinformazione e la confusione che si ritrovano in questo ambito; un esempio concreto può essere dato dal grafico ricavato da una ricerca americana commissionata nel 1978 dall'osservatorio sui media e sui loro effetti, che dimostra l'infondatezza di certi allarmismi di alcuni esperti in cerca di fama.

Va ricordato tuttavia che la violenza ha sempre fatto parte della vita umana, e pensare di risolvere il problema riducendone la presenza nel teleschermo, significherebbe favorire una visione deformata della realtà sociale in cui viviamo.

Chi pensa di creare un'opera, sia essa un film o un cartone animato, 'epurato' dai mali della società, è un utopista. Queste forme d'arte, perché di questo si tratta, nella maggior parte dei casi, sono rappresentazioni della realtà in cui viviamo siano esse parziali o totali. Qualcuno ha affermato che il denaro, la violenza e il sesso sono i tre motori del mondo reale e proprio in quest'ordine; noi potremmo rispondere che uno dei tre, la violenza, la potremmo considerare pleonastica perché inseparabile dagli altri due.

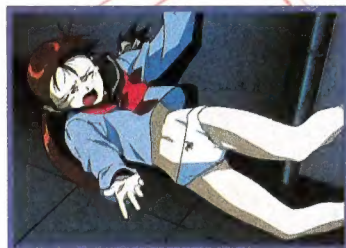
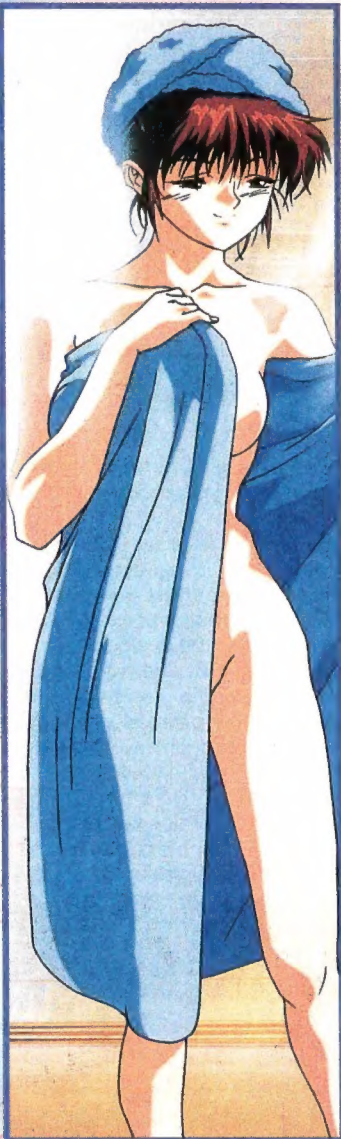
Studi molto approfonditi negli ultimi trent'anni hanno dimostrato come un programma violento o brutale per i giovani e per i bambini, può paradossalmente assumere il significato di una rassicurante e familiare connivenza con la realtà laddove l'adulto invece sente solo il fastidio di una aggressione gratuita.

Tuttavia bisogna ricordare che gli allarmi per i possibili effetti della violenza sullo schermo televisivo non sono del tutto infondati, soprattutto per la sua 'invadenza' in famiglia; bisogna cercare delle soluzioni che evitino, a priori, problemi di questo tipo.

Nessuno è in grado di dire cosa dev'essere fatto o meno; tuttavia si possono (si devono) suggerire alcune linee guida.

Per ridurre i rischi, i punti d'attacco sono molteplici. Innanzitutto, una responsabilizzazione e un'autodisciplina nell'emittenza prima che s'intervenga con forme di regolamentazione. Questo tipo di comportamento, causerebbe una produzione e una scelta di programmi migliori. In secondo luogo, un'educazione delle famiglie all'uso più consapevole e attento della TV: fare in modo, cioè, di rendere partecipe il bambino con spiegazioni sul piano etico e sul piano dell'elaborazione del messag-

BLUE SEED© Yuzo Takada/Takeshobo/BS Project/TV Tokyo/NAS

BLUE SEED© Yuzo Takada/Takeshobo/BS Project/TV Tokyo/NAS

gio. Infine la scuola che può, o almeno dovrebbe, contribuire, educando i bambini a una fruizione più distaccata, critica e consapevole del mezzo televisivo.
Nel boom degli anni settanta, i cartoni animati giapponesi, gli anime, hanno rappresentato una rivoluzione culturale per la TV. Le azioni cosiddette 'violente' s'inserivano in un contesto drammatico, a volte tragico e, non come una volta, comico; i protagonisti sono portatori di sofferenze fisiche e psicologiche, e i disegni si spogliano della loro 'caricatura' per assumere un aspetto più realistico. Le trame portano spesso il protagonista a contatto con numerosi travagli o con la morte. Tuttavia questi tipi di contesti non sono del tutto nuovi alla cinematografia, nuova invece è l'età degli spettatori: i bambini. Questi, infatti, non sono più isolati in un mondo fantastico tra animali parlanti o buffi personaggi, ma si trovano esposti a una rappresentazione della sofferenza e della morte, anche se solo legata alla fantasia. Pur senza avere un aggancio diretto con la loro realtà, i bambini hanno comunque immagazzinato i dati provenienti dal programma per poi utilizzarli nella 'loro realtà', vale a dire nei loro giochi e nelle loro fantasie, in cui la morte vi prende parte attivamente. Quante volte i bambini giocando hanno finto di 'uccidere' o di 'essere morti'? Presumiamo tante e in tutte le generazioni da quelle dei nostri padri a quelle dei nostri figli. Tuttavia proprio il fatto di assistere a programmi dai toni 'reali' ha, o almeno avrebbe dovuto, contribuire alla formazione della personalità e a rendere più vicina la realtà quotidiana. Ricordiamo infatti, che nonostante ogni adulto voglia per i suoi bambini un mondo 'ovattato' non potrà mai del tutto isolarlo dalla realtà sociale in cui esso cresce.
Il tema proposto più volte in **Kappa Magazine**, la censura, è pleonasticamente legato alla violenza in TV e quindi alla protezione dei minori; dopo tanto parlare, però, una domanda s'insinua nelle nostre menti: siamo realmente sicuri che censurare sia la risposta più giusta al problema dei minori?
Forse non arriveremo a dare risposte esaurienti, ma l'importante è contribuire alla discussione.
Potremmo concludere con un brano tratto da uno scritto di Renato Sigurtà, membro ordinario della SPI, Società Psicoanalitica Italiana, e autore di numerosi saggi di psicologia. Ai lettori il compito di trarre conclusioni e rispondere, consciamente o inconsciamente, alla domanda da lui posta, sapendo che, in ogni caso, la soluzione non si trova nell'ultima pagina come nei settimanali di enigmistica...
« Confesso che mi piacerebbe sapere se, essendosi imbattuti in un cadavere pugnalato nel chiuso di un boschetto ai piedi dell'Acropoli, non lontano dal teatro di Dioniso, gli antichi ateniesi lo avessero o meno messo in relazione con il fatto che il giorno prima su quel palcoscenico era stata rappresentata l'Orestiade, con il corredo di uxoricidi e infanticidi e con l'aggiunta di un banchetto antropofagico che la trilogia eschiliana comporta. Ne avrebbero cioè ipotizzato una dipendenza suggestiva, analogamente a quanto si fa da più parti oggi, quando si cerca un nesso se non causale, per lo meno scatenante, tra una certa produzione di massa (cinema, TV e fumetti) e i delitti di analoga impronta che vengono compiuti nella società che tali mezzi consuma, oppure avrebbero trovato altre causali? »

MONKEY PUNCH

«Posso capire che **Lupin III** sia un po' troppo violento per essere mostrato così com'è a un pubblico di bambini, ma d'altra parte non era stato studiato per quel tipo di audience. Come per molti altri miei colleghi, perdo il contatto con il prodotto una volta che l'animazione tratta dal manga viene venduta all'estero, e quindi fino a qualche anno fa non sapevo del fatto che **Lupin III** avesse subito delle vere e proprie censure. Non sapevo nemmeno che il nome di Fujiko fosse stato cambiato in Margot, e questo mi dispiace. Posso capire che un nome giapponese venga modificato se ha qualche assonanza con parole sgradevoli nella lingua in cui viene tradotto (per esempio *Kagato*; Ndr.), ma non credo che questo sia il caso di Fujiko. Si è trattato di una scelta arbitraria che non condivido. Per quanto mi riguarda, preferirei che il cartone animato venisse trasmesso integralmente, magari a un orario più consono al personaggio, ma purtroppo io non posso farci nulla, a meno che non sia la casa di produzione a imporsi sulle TV straniere.»

TUTTO IL PEGGIO MINUTO PER MINUTO

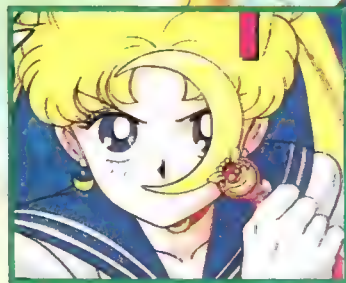
Ecco a voi tutte le modifiche, i remixaggi, i tagli, le aggiunte e i cambiamenti di sceneggiatura che l'adattamento italiano ha imposto all'episodio conclusivo di **Sailor Moon**: dopo cinque serie di continue censure, il duecentesimo capitolo della saga è stato letteralmente martoriato, quasi come se il desiderio di 'pulizia' del cartone animato fosse culminato in una sorta di colpo di grazia. Vi riportiamo pertanto qui di seguito una guida all'episodio, in cui sono evidenziati il tempo (in secondi) della modifica, il tipo di rimaneggiamento, il riassunto degli eventi che apparivano nelle scene in questione e di come sono queste state cambiate.

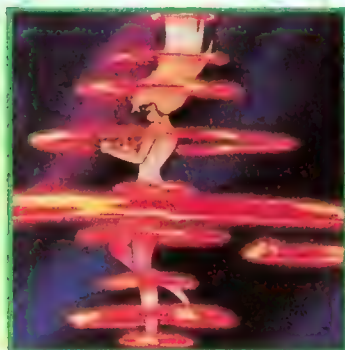
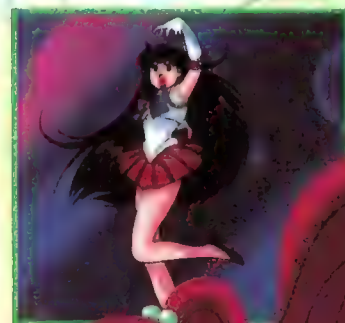
29 sec. (dialogo aggiunto)
Per quasi tutta la durata della scena iniziale prima del titolo dell'episodio, il narratore parla su immagini che in origine erano sottolineate da un drammatico silenzio.

17 sec. (censura)
Sailor Moon trafigge Galaxia con la sua spada e si vedono alcuni schizzi di sangue. La lama si colora di rosso, mentre conficcata nel corpo della nemica. In Italia queste immagini sono state eliminate, e lo scontro a filo di spada fra le due è inconcludente.

34 sec. (censura)
Sailor Moon si trasforma, perdendo definitivamente l'abito, e cerca di convincere Galaxia che combattere è una cosa stupida. Il dialogo viene mantenuto come in originale, ma le immagini vengono completamente sostituite 'ripescando' dalle sequenze in cui Sailor Moon indossa ancora l'abito. Per far quadrare i tempi, si ricorre anche ad alcuni brutti fermo-immagine. **NB:** la nudità di Sailor Moon è assolutamente 'casta', in quanto un'uniforme colore rosa e l'assoluta mancanza di qualsiasi particolare anatomico fa sembrare in realtà la protagonista vestita di una tuta elastica integrale color carne. Si sono viste immagini molto più esplicite e spinte negli show televisivi della domenica pomeriggio, notoriamente realizzati 'per le famiglie'.

40 sec. (censura)
Sailor Moon evoca l'energia che le sarà necessaria per prepararsi allo scontro finale e si lancia contro Galaxia. La versione italiana 'copre' le innocue nudità della protagonista ripetendo ancora una volta le solite immagini di lei vestita. Quando questo non è possibile per esigenze di copione, viene attuato un pessimo ingrandimento (completamente sfocato) delle mani vicino al petto che accumulano energia, poi si ricorre a una sequenza rallentata, e infine a un nuovo ingrandimento sfocato e decentrato, in modo da portare il seno di Sailor Moon fuori dallo schermo, in basso. Due scene sono state completamente eliminate per impossibilità d'integrazione: Sailor Moon che spalanca le braccia a figura intera, rivelandosi in tutta la sua nudità, e il 'volo d'angelo' che l'eroina compie lanciandosi contro Galaxia. **NB:** per via delle arbitrarie sostituzioni d'immagine mixate con quelle originali ma modificate, Sailor Moon appare in maniera alternata con e senza le spalline del vestito, lasciando intuire anche a chi non ha mai visto l'episodio integro che qualcosa di strano sia stato fatto 'dietro le quinte' dell'edizione italiana.

21 sec. (censura)
Sailor Moon tenta faticosamente di continuare ad avanzare contro Galaxia, che nel frattempo la contrasta con scariche di energia nera. Tre nuovi ingrandimenti sfocati spediscono fuori campo il seno di Sailor Moon. **NB:** in questa sequenza risulta definitivamente chiaro a chiunque che Sailor Moon non indossa più alcun abito, danneggiando quindi non solo l'integrità dell'episodio, ma anche la sua continuity nella versione adattata. Ci troviamo di fronte,

dunque, anche a un editing poco professionale e lasciato al caso.

12 sec. (censura)
Il corpo dell'eroina viene percorso dalle dolorose scariche d'energia scagliate dalla nemica. Per nasconderlo, l'attacco di Galaxia viene ripetuto ben tre volte di seguito, e sullo schermo appaiono in continuazione i neri raggi della morte a coprire il vuoto di tempo lasciato dalla mancanza delle altre scene. **NB:** nell'edizione originale Sailor Moon era inquadrata per diversi secondi di seguito, e gridava di dolore; nell'edizione italiana, invece, appare solo in pochi fotogrammi in primissimo piano, e la doppiatrice ha cercato di sopperire professionalmente alle mancanze dell'adattamento lanciando brevi gridolini ogni volta che l'eroina appariva sullo schermo. Dal punto di vista auditivo, quindi, la scena assume una imbarazzante (e divertente) dimensione simil-erotica. Questo è uno di quei casi in cui un editing poco curato offusca l'abilità di bravi doppiatori, rendendo ridicoli e vani il loro impegno e i loro sforzi per offrire un prodotto professionale.

9 sec. (censura)
Sailor Moon proietta finalmente l'energia dal Seme di Stella, irradiando una benefica luce tutto intorno che fa svanire nel nulla le scariche nere dell'avversaria. Per coprire ancora una volta la figura intera della protagonista nuda, la sequenza viene eliminata completamente. Per recuperare il tempo mancante, in compenso l'adattatore italiano non trova nulla di meglio che inserire una scena già mostrata qualche minuto prima, in cui si vede Sailor Moon nuda (ma in lontananza!) attaccata da Galaxia, 'spacciando' i neri raggi di morte della nemica per le emanazioni luminose dell'eroina! **NB:** pur di mascherare a ogni costo questo trucco, viene addirittura *sovrapposto* alla scena un primo piano di Sailor Moon, ripescato dalle precedenti sequenze.

11 sec. (dialogo aggiunto)
Il narratore commenta e 'spiega' ciò che sta avvenendo nella sequenza sopra descritta, un po' per timore che i continui mixaggi d'immagine abbiano confuso lo spettatore, un po' per favorire la comprensione al pubblico più giovane, notoriamente considerato dagli adattatori televisivi un po' ritardato.

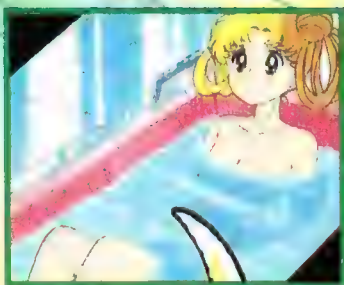
26 sec. (dialogo aggiunto)
Ancora una volta il narratore spiega gli eventi in corso, mentre Sailor Moon risveglia la metà pacifica di Galaxia e libera i Semi di Stella prigionieri.

9 sec. (censura)
Galaxia e Sailor Moon si fronteggiano. La prima si trova in basso a sinistra nello schermo, la seconda in alto a destra. Per mascherare ancora una volta la nudità della protagonista, l'adattatore italiano ingrandisce l'immagine... Ma ecco il patatrac! L'unico effetto che ottiene è quello di tagliare via i piedi di Galaxia e la testa e le ali di Sailor Moon, *lasciando perfettamente visibile solo il suo corpo nudo*, immagine che fino a quel momento era stata eliminata in ogni modo. L'opinabilissimo giochetto si ripete subito dopo, e l'immagine viene ingrandita e decentrata verso il basso per coprire il seno di Sailor Moon... anche se questo è già abbondantemente coperto dai capelli della stessa protagonista!

3 sec. (censura)
Sailor Moon si dirige verso Galaxia a braccia aperte e sorridente. Nella versione italiana, l'inquadratura viene sostituita con quella - ancora una volta prelevata dalla prima parte dell'episodio - di una mano che si protende verso la nemica.

17 sec. (censura)
Sailor Moon vola decisa verso Galaxia, distruggendole la spada con la forza del Seme di Stella, e quando la raggiunge le stringe amichevolmente la mano che fino a quel momento era protesa in segno di sfida brandendo la sua arma. Ogni inquadratura in cui appare la protagonista (a meno che non si tratti di un innocuo primo piano) viene sostituita a raffica con - nell'ordine -: una versione al rallentatore della scena in cui la metà pacifica di Galaxia si risveglia, la mano protesa (usata pochi secondi prima) in dissolvenza incrociata, un ingrandimento del mezzobusto di Sailor Moon per far sparire il seno fuoricampo, ancora una volta la mano protesa (è già la terza replica!), sparisce del tutto la bellissima immagine in cui le due avversarie si stringono la mano fronteggiandosi dai due lati opposti del teleschermo, primo piano al rallentatore di Sailor Moon, primo piano al rallentatore di Galaxia. **NB:** tutte le scene rallentate descritte qui e più avanti risultano - per ovvie ragioni - a scatti, fomentando l'opinione dei profani che i cartoni animati giapponesi siano realizzati con scarsa cura. Lo stesso dicasi per i montaggi forzati e gli ingrandimenti, che peggiorano smodatamente la qualità dell'immagine.

8 sec. (dialogo aggiunto)
L'armatura nera di Galaxia s'infrange, permetten-

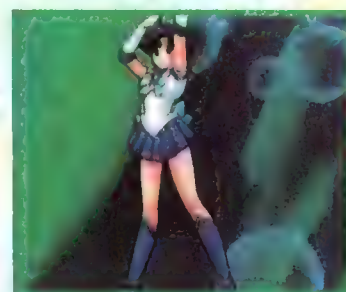
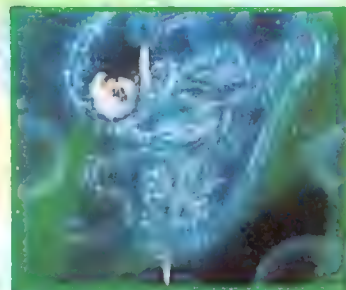
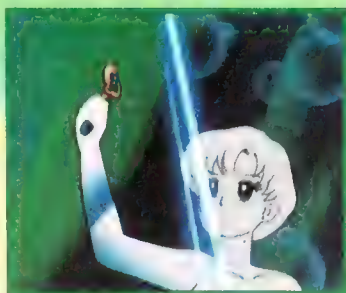
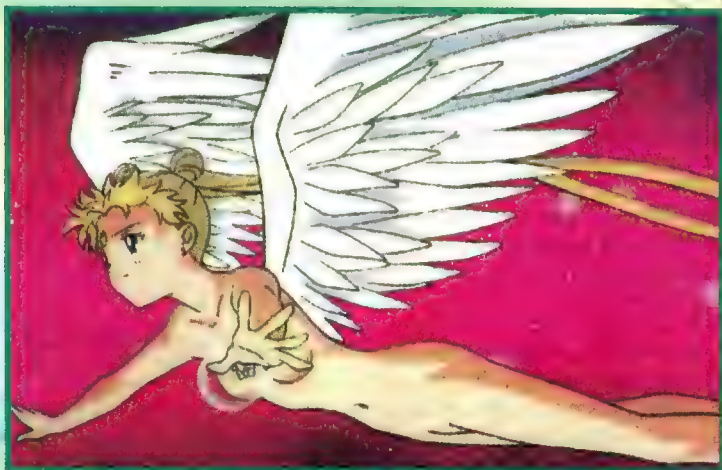
do alla sua metà pacifica di tornare alla luce. Miracolosamente i corpi nudi delle due ragazze non vengono censurati, complice la distanza e le luci psichedeliche che mascherano il tutto, ma per l'ennesima volta il narratore si sente in dovere di commentare le immagini, spiegando la conclusione pacifica del combattimento, laddove in origine c'erano solo musica e suoni che sottolineavano alla perfezione quanto avveniva.

52 sec. (censura)
Inizia la parte più clamorosamente rimaneggiata dell'intero episodio. Ora tocca alla sistematica eliminazione di tutte le inquadrature in cui Galaxia e Sailor Moon conversano a mezz'aria, facendo ipotesi sul futuro che le attende e rammaricandosi delle perdite subite. Per mascherare i molteplici cambi d'inquadratura (di fianco, da sotto, di tre quarti, con diversi controcampi e con gesti che aiutano la 'recitazione') che arricchiscono il dialogo dal punto di vista registico, vengono ripetuti più e più volte i primi piani delle due, intercalandoli a immagini 'metaforiche' (prelevate da altri momenti dell'episodio) di Semi di Stelle che vengono liberati, inquadrature con Galaxia di spalle inspiegabilmente sola e coi piedi ben saldi a terra, più scene al rallentatore della sua partenza, volte a coprire i buchi di tempo.

46 sec. (censura)
La scena continua subito dopo con Sailor Moon sola che piange per la scomparsa delle compagne combattenti, e anche qui è a figura intera a mezz'aria. Ma le amiche riappaiono grazie ai Semi di Stella liberati, e si pongono in cerchio attorno all'eroina, complimentandosi con lei. Dopodiché appare Mamoru/Tuxedo Kamen con Chibichibi, e Sailor Moon corre ad abbracciare l'amato. A questo punto le censure diventano addirittura umoristiche. Oltre ai continui e ripetuti primi piani di una Sailor Moon piangente (in parte prelevate dalla parte iniziale del combattimento contro Galaxia) che sostituiscono tutte le inquadrature a mezzobusto in cui lei si volta a parlare con le amiche - più un inspiegabile primo piano di una delle Starlight - l'adattatore sfrutta le poche scene in cui la protagonista è immobile e di spalle per piazzarle in sovrapposizione sul popò un colossale Seme di Stella! Il commovente abbraccio con Mamoru viene tarpato brutalmente e sostituito con un pessimo ralenti a scatti di Sailor Moon che si getta in avanti piangendo.

6 sec. (dialogo aggiunto)
Ancora una volta il narratore si sente in dovere di spiegarci inutilmente quanto avviene nella scena, ovvero che Chibichibi torna da dove è venuta. Chiunque abbia seguito la storia dall'inizio può capire perfettamente la situazione anche senza commento, esattamente come previsto dalla sceneggiatura originale che non prevede alcuna narrazione in questo punto.

3 sec. (dialogo aggiunto)
Poco prima degli addii, Sailor Starfighter, di nuovo nei panni maschili di Seiya Kou, si dichiara velatamente a Usagi, ma lei - notoriamente un po' tarda - non comprende bene. Nella versione originale la buffa scenetta si conclude così, mentre nell'adattamento italiano una delle sue compagne le svela l'arcano. Probabilmente l'adattatore ha pensato bene di equiparare la scarsa intelligenza di Usagi a quella del pubblico, e si è premurato di aggiungere la spiegazione. Per la prima volta un adattamento diventa addirittura offensivo nei confronti dello spettatore medio.

1 sec. (censura)
Benché si tratti di una censura di un solo secondo, è probabilmente una delle modifiche più pesanti che siano state apportate all'intera serie di Sailor Moon. E' il momento in cui le Sailor Starlight si ritrasformano assumendo le loro reali sembianze, cambiando sesso da maschi a femmine. La scena è stata eliminata e sostituita con un ennesimo primo piano di Usagi. La gravità è data dal fatto che questa censura si è protratta per l'intera durata della serie, poiché l'adattatore ha mascherato questa peculiarità dei tre personaggi 'sdoppiandoli' in sei e camuffandoli da... tre coppie di gemelli! **NB:** l'omofobia degli adattatori si è vista anche in altri episodi e con altri personag-

gi (vedi intervento di Naoko Takeuchi all'interno del dossier), e quindi non è un problema legato solo all'ultima serie di Sailor Moon, bensì a tutte!

3 sec. (dialogo aggiunto)
Ancora una volta il narratore interviene per coprire uno stacco silenzioso fra due scene, chiedendo (a se stesso) che fine abbiano fatto 'Marzio' e 'Bunny'. L'avremmo comunque scoperto da soli, in quanto la nuova scena riguardava proprio i due in questione.

15 sec. (dialogo aggiunto)
C'era da dubitarne? Il nostro servizievole narratore non vuole lasciare l'ultima parola al bacio fra Usagi e Mamoru, e nemmeno alla protagonista stessa che commenta gli eventi accaduti. E così si lancia in un inutile sproloquio di saluto che copre la liberatoria musica di sottofondo, che come una fanfara donerebbe gloria al finale di una serie che - nel bene e nel male - rimarrà storica. **NB:** volendo essere fiscali, si potrebbe mettere in conto anche la sigla finale 'speciale' creata appositamente per l'ultimo episodio e contenente immagini inedite strettamente annesse al racconto appena concluso. Ma d'altra parte sarebbe probabilmente chiedere troppo, visto che non abbiamo *mai* visto le immagini delle sigle originali, che sono probabilmente la parte meglio animata e meglio diretta di ogni cartone animato seriale giapponese. Purtroppo a noi toccano solo montaggi di immagini prelevate a forza dagli episodi pur di seguire il testo delle sigle italiane. Comunque sia, se vi interessa aggiungerle al conto, si tratta di altri 68 secondi di cui siete stati impunemente privati.

...E NON E' TUTTO!
Un buon adattamento non consiste solo in una buona traduzione e nell'evitare sciocche modifiche, ma anche nel cercare di restituire il più possibile il 'feeling' del prodotto originale. Solo in quest'ultimo episodio, pertanto, sono da segnalare:

1) La mancanza di tutte le distorsioni audio, soprattutto di quella che rende la voce di Galaxia simile a quella di un demone.

2) La canzone che si può udire durante il combattimento è stata adattata in lingua italiana, e fin qui va bene. Ma perché farla cantare quasi sottovoce a un coretto prevalentemente maschile, quando in origine era interpretata da una voce solista femminile squillante? Il risultato, che poteva essere interessante se realizzato con attinenza all'originale, è stato invece un brano di sottofondo che smorzava l'azione di battaglia invece di valorizzarla.

3) Anche se col tempo ci siamo abituati, ricordiamoci che comunque tutti i nomi dei personaggi sono stati cambiati.

CONCLUSIONI
In un episodio di circa 20 minuti ci troviamo quindi con la bellezza di 6 minuti e 2 secondi di modifiche opinabili, ovvero quasi un terzo della durata totale dell'episodio è stata arbitrariamente cambiata per seguire regole e gusti che non coincidono con quelle dell'opera originale. Di questi, la bellezza di 1 minuto e 41 secondi sono aggiunte di testi e dialoghi assolutamente inutili, e pertanto non scusabili in quanto effettuate a prescindere dalle leggi riguardanti la tutela dei minori e così via.
Pensando alla quantità di modifiche che sono avvenute solo in questo episodio, avete ora la possibilità di immaginare cosa accada all'interno di un'intera serie. I responsabili di questo scempio continuano a sostenere che si tratta di adattamenti realizzati col consenso degli autori, e che chi se ne occupa è appassionato (alcuni si autodefiniscono addirittura 'otaku' fedeli alla linea) di manga e anime, e di lavorare il prodotto con sensibilità e amore. A noi, però, queste continuano a sembrare sempre e solo modifiche arbitrarie e - forse questo è il peggio - realizzate pure senza il minimo gusto estetico. Ma questa, naturalmente, è solo un'opinione personale. Potete decidere con le vostre teste, verificare di persona e chiedere spiegazioni ai diretti responsabili. Noi vi abbiamo solo avvertiti: due o tre persone stanno decidendo ciò che possono o non possono vedere milioni di spettatori. E' democrazia, questa? **Andrea Baricordi**

LA NOTIZIA
Il senatore Stefano Semenzato, attraverso il 'nostro' Fabrizio Bellocchio, si sta interessando (proprio grazie alla **Kappa Petizione**) alla questione delle censure che ledono opere cinematografiche e televisive. Invitiamo ancora una volta i nostri lettori, i fan club e le librerie di fumetto a leggere, fotocopiare, diffondere e sottoscrivere il programma a pagina 13, che verrà portato all'attenzione del Senato per discutere una nuova proposta di legge che tuteli gli interessi di pubblico e autori!

KAPPA PETIZIONE
(atto secondo)

Da troppo tempo si parla, spesso a sproposito, di animazione giapponese. Sin dalla seconda metà degli anni Settanta, i cartoni animati sono stati vittima di un atteggiamento prevenuto e accusatore da parte dei mass media, che li hanno strumentalizzati per ben altri fini. Nel corso dell'ultimo decennio, però, le molte leggende legate all'animazione giapponese (l'uso improprio dei computer, la presunta violenza, gli eccessivi ammiccamenti al sesso...) sono andate via via scemando, e oggi si sta finalmente riscoprendo il panorama nipponico in maniera più critica e obiettiva, grazie al circuito amatoriale e alle riviste specializzate. Alla maturazione del pubblico, però, non è a tutt'oggi corrisposta quella delle serie proposte dai vari circuiti televisivi, che hanno continuato a perseguire fini assolutamente parziali. Per questo consideriamo sbagliata una discussione che si consumi solo tra gli addetti ai lavori o, peggio, soltanto tra i portatori d'interessi forti e diretti (sponsor, pubblicità...). Il futuro del servizio pubblico e privato riguarda tutti i cittadini italiani, e deve uscire dall'ottica clientelare di cui si è sempre fatto portavoce. Per questi motivi i firmatari della presente petizione esprimono la loro preoccupazione per ogni tentativo di censura tendente a mortificare quanto di innovativo l'animazione giapponese ha prodotto negli ultimi anni. Non è giusto, inoltre, che per godersi le produzioni più interessanti ci si debba necessariamente rivolgere al costoso mercato dell'home video.

Alla luce di quanto affermato, si chiede:

1) Gli adattamenti di un'opera straniera sono legittimi e giustificati, quando però non modificano la stessa sino a renderla artefatta, incidendo negativamente sulla qualità. E' per questo che la soppressione di intere sequenze, i mutamenti ingiustificati di sceneggiatura, o la sostituzione dei nomi di personaggi e luoghi, oltre a non corrispondere al significato oggettivo di 'adattamento', sono da considerarsi come pura contraffazione. Si chiede pertanto di valutare con maggiore obiettività tali scelte e, nel caso, di avvalersi dell'esperienza di professionisti del settore.

2) Qualora ci si trovasse di fronte a scene e situazioni in contrasto con le norme che regolano la vita pubblica e privata, il processo di 'moralizzazione' dovrà essere discusso con gli autori dell'opera in questione, e comunque con gli originari detentori del copyright.

3) Per evitare di trovarsi di fronte a una tale e imbarazzante situazione, sarebbe auspicabile una maggiore attenzione durante la selezione dei titoli da tradurre, e comunque una programmazione più attenta al target degli stessi. L'età degli appassionati di animazione non si limita alla fascia adolescenziale, ma raggiunge spesso un pubblico di oltre i vent'anni: per questo chiediamo un palinsesto più vicino alle esigenze dei telespettatori, che programmi i serial in rapporto alla loro natura, toccando di conseguenza anche nuove fasce orarie, differenziandole a seconda del prodotto.

NOME E COGNOME	INDIRIZZO • CAP • CITTA'	FIRMA

Il presente modulo può essere fotocopiato e distribuito liberamente. Leggetelo, diffondetelo, fatelo sottoscrivere a chi si trova d'accordo, accumulate più firme possibile (ma può essere utile anche solo la vostra!) e speditelo al seguente recapito in busta chiusa e senza altri materiali a: **IL CALEIDOSCOPIO via della Pisana 370 A/3, 00163 ROMA**

KAPPAKAPPAKAPPA

OTAKU 100% Live

KAPPAKONVENTION

OTAQUEEN 1999 – MISS DRONIO (YATTAMAN)
(Premio Regina degli Otaku Italiani)
Sara Bigatti di Paderno Dugnano (MI)

OTAKING 1999 – GOLDRAKE
(Premio Re degli Otaku Italiani)
Piero Del Rivo di S. Damiano (Asti)

PREMIO MIGLIOR GRUPPO 1999
Dario e Valentina Albanesi
di Palagiano (TA)
KYASHAN e LUNA

PREMIO INTERPRETAZIONE 1999
Glauco Vigeni
di Rimini
RYOGA (RANMA 1/2)

PREMIO FACCIA DI BRONZO 1999
Luigi Botto di Torino
SAILOR STARLIGHT
(SAILOR MOON)

Il 28 marzo 1999 si è tenuta a Rimini la terza **KappaKonvention** (quella dell'anno scorso era in formato 'mini' per prova, quindi va contata come 'seconda bis'!), fra proiezioni, incontri e sfilate in costume. Diciamoci la verità: è stata la festa otaku più prorompente del decennio!

La sala congressi era strabordante di pubblico, ma né la calca, né le varie sfide tra NightWave 99 e la fiera accanto hanno potuto nulla contro l'entusiasmo degli intervenuti. Il pomeriggio è iniziato alla grande con **Manie Manie Meikyu Monogatari**, uno stupendo film d'animazione in tre episodi, ognuno dei quali affidati a un grande regista del panorama nipponico: Katsuhiro Otomo, Rin Taro e Yoshiaki Kawajiri, tra favola, fantascienza e avventura. Nonostante la proiezione fosse in lingua originale, il pubblico è rimasto rapito dalla qualità delle immagini e dall'incredibile abilità che i tre autori hanno saputo dimostrare ancora una volta. Subito dopo il pubblico ha avuto modo di incontrare diversi autori di fumetti che hanno a che fare direttamente o trasversalmente con l'immaginario nipponico nella conferenza-intervista **Giappone chiama Italia**. Al veloce e divertente incontro hanno partecipato **Vanna Vinci** (**Ombre**, **Guarda che luna**, **Lillian Browne** e autrice di un fumetto per Kodansha), **Keiko Ichiguchi** (**Oltre la porta**, **La vista sul cortile**, **Peach!**, **America** più molti altri titoli pubblicati in Giappone da Shogakukan e Kodansha), **Gianmaria Liani** (disegnatore del **sequel** tutto italiano di Lupin III), **Antonio Serra** (l'autore bonelliano più filo-nipponico, creatore di **Nathan Never**, **Legs Weaver** e dello spin-off 'sailormooniano' **Legs e le Paladine**), e gli onnipresenti **Kappa boys**, organizzatori e autori dell'invasione mangosa in Italia da oltre un decennio. Dopo l'immancabile sessione di autografi, dediche e disegni, gli autori sono stati chiamati a fare da giuria al clamoroso **Primo Premio Nazionale di CosPlay**, il concorso **Otaku 100% Live**, in cui hanno sfilato una sessantina circa di partecipanti mascherati come i loro personaggi preferiti di anime, manga e videogiochi di provenienza nipponica. Successo clamoroso!

Le immagini della sfilata sono andate in onda a ripetizione e per più giorni di seguito sui circuiti televisivi Mediaset, Cecchi Gori e Odeon, in trasmissioni come **Fuego**, **Studio Aperto**, **Help** e **Crazy Dance**, mentre anche i quotidiani hanno fatto la loro parte, e addirittura **Il Venerdì di Repubblica** ha dedicato un servizio speciale all'evento. L'OAV di **Gekiganger III** ha allietato gli spettatori durante la mezz'ora in cui i giurati hanno deliberato, poi, dopo le numerose premiazioni (i costumi erano obiettivamente tutti bellissimi!), il pomeriggio è continuato in bellezza con la proiezione dei divertentissimi **Jungle de Iko!** (neo-maghette tettute) e **Time Bokan - Tatsunoko Okoku de Dosokai da Koron** (il ritorno di **Yattaman**), che hanno suscitato tanta ilarità da far quasi crollare il soffitto dalle risate. In finale di serata, in anteprima italiana è stato proiettato **Mononoke Hime** di Hayao Miyazaki con traduzione simultanea in cuffia, nella spasmodica attesa che la Buena Vista completi il doppiaggio per la distribuzione nel nostro paese a novembre. Il bilancio della giornata è stato davvero buono, se non ottimo. Che dire, quindi, se non rifacciamolo il prossimo anno?!

PREMIO SPECIALE DELLA GIURIA
CATEGORIA MASCHILE - 1999
Massimiliano Bottega di Settimo Milanese (MI)
CAPITAN HARLOCK

PREMIO SPECIALE DELLA GIURIA
CATEGORIA FEMMINILE - 1999
Francesca Dani di Firenze
CHUN LI (STREET FIGHTER)

ATTENZIONE!

I costumi erano tutti bellissimi, ma a causa della quantità di gente e del caos non siamo riusciti a fotografarli tutti. Per cui chiediamo gentilmente ai concorrenti che non si ritrovano in queste pagine di spedirci la loro foto in costume, che sarà pubblicata prestissimo in un secondo mini-special. Ed ecco i vincitori!

PREMIO SPECIALE DELLA GIURIA – GRUPPO – 1999
Massimo D'urso, Simona Ceccaglia, Davide Penazzo, Mary Lalli, Antonella Carpanese, Pasquale Parlato, Serena Ceccaglia e **Roberto Conti** di Roma
RAYEARTH: ZAGARTH, EMERAUDE, LAFARGA, PRESEA, CARDINA, INOVA, ALCYONE e CLEF

OTAKU 100% LIVE - Primo premio nazionale di CosPlay - CosPlay, ovvero 'costume play', una moda che in Giappone esiste fin dai primissimi anni Ottanta e che si è diffusa anche in Italia a partire dal 1995 grazie alla rubrica **Otaku 100%**, ospite della **RubriKappa**. Da allora ogni mese arrivano alla redazione di **Kappa Magazine** decine di fotografie di lettori mascherati che interpretano i loro personaggi preferiti, e le fiere del fumetto di tutta Italia hanno iniziato a riempirsi di coloratissimi costumi ispirati alle serie più disparate. Ecco quindi per la prima volta un concorso a livello nazionale che non ha niente a che fare con le realtà regionali delle singole fiere, ma che si rivolge ai fan di tutta Italia. Fino a qui avete visto i vincitori del concorso. I seguenti quattro concorrenti, invece, si sono avvicinati alla vittoria ma non l'hanno conquistata solo per una manciata di punti. Onore al merito, quindi!

Lucia Laurino di Fano (PS)
NAUSICAÄ

Laura Zavagli di Calderara di Reno (BO)
LAMU'

Fabrizio Maestroni di Milano
HANAMICHI SAKURAGI (SLAM DUNK)

Paola Ventucci di Ciampino (Roma)
LADY OSCAR

Ed ecco tutti gli altri concorrenti, bravissimi e simpaticissimi anche loro, che si sono piazzati a sole... DUE manciate di punti dai vincitori! Bravi!

Laura Barbaresi di Venezia
HITOMI KANZAKI (ESCAFLOWNE)

Massimiliano Marconi di Pesaro
SOJI MIKAGE (UTENA)

Ilaria Lusetti di Carpi (MO)
UTENA TENJO (UTENA)

Andrea Renzoni di Pesaro
AKIO OOTORI (UTENA)

Maddalena Caliumi di Carpi (MO)
ANTHY HIMEMIYA (UTENA)

Samuel Braconi di Monsano (AN)
XELLOS (SLAYERS)

Marco Gentilini di Firenze
OKUYASU NIJIMURA (JOJO)

Irene Capatti di Cologna (FE)
PAI (3x3 OCCHI-TRINETRA)

Sonia Segreto di Bologna
NADIA (IL MISTERO DELLA PIETRA AZZURRA)

Veronica Nencini
AERITH (FINAL FANTASY 7)

Nicoletta Bernacchi
ASUKA (EVANGELION)

Federico Cecconello di Rimini
ITO (DUE COME NOI)

Simone Collatuzzo di Sernaglia della Battaglia (TV)
LUPIN III

Claudio Beorchia di Refrontolo (TV)
JIGEN (LUPIN III)

Giuseppe Bianchin di Nervesa della Battaglia (TV)
ZENIGATA (LUPIN III)

Giulia Del Monte di Tenna (TN)
AI AMANO (VIDEO GIRL AI)

Laura Pipino di Torino
NADIA (IL MISTERO DELLA PIETRA AZZURRA)

Romeo Battistella di Silea (TV)
GENDO IKARI (EVANGELION)

Roberta Casati di Malnate (VA)
ASUKA SOHORYU LANGLEY (EVANGELION)

Shingo Araki di Firenze
RANMA SAOTOME (RANMA 1/2)

Diana Dellamura di Salerno
NABIKI TENDO (RANMA 1/2)

Federico Di Carlo di Roma
KUNO TAKEWAKI (RANMA 1/2)

Marco Rivellini di Napoli
KENSHIN HIMURA (KENSHIN)

Carmela Rivellini di Napoli
KAORU KAMIYA (KENSHIN)

Luca Tomasso di Rimini
Kintaro Oe (GOLDEN BOY)

Alessandro Bovesi di Imola (BO)
MITSUO ASHI (DUE COME NOI)

Gianluca Betti
VAN FANEN (ESCAFLOWNE)

Francesca Collarini di Gualdo Tadino (PG)
AKANE TENDO (RANMA 1/2)

Claudia Vaj di Varese
MISATO KATSURAGI (EVANGELION)

Maria Pasolini di Ravenna
AKANE TENDO (RANMA 1/2)

Qui di seguito, invece, i nominativi di tutti coloro che si erano iscritti e che – per un motivo o per l'altro – non sono riusciti a raggiungerci. Vi aspettiamo l'anno prossimo, oppure potete anche voi spedire le vostre foto in costume alla **RubriKappa** per **Otaku 100%**!

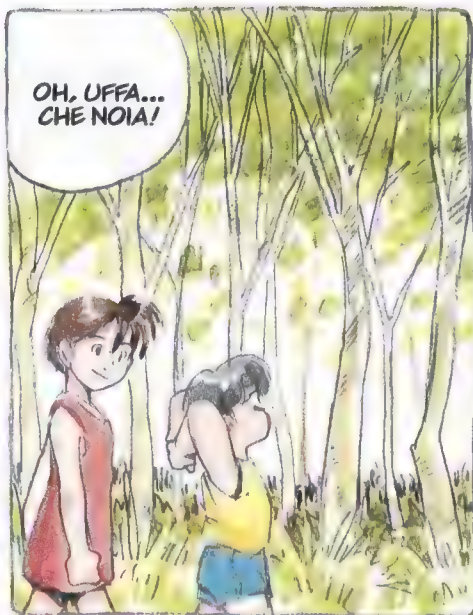
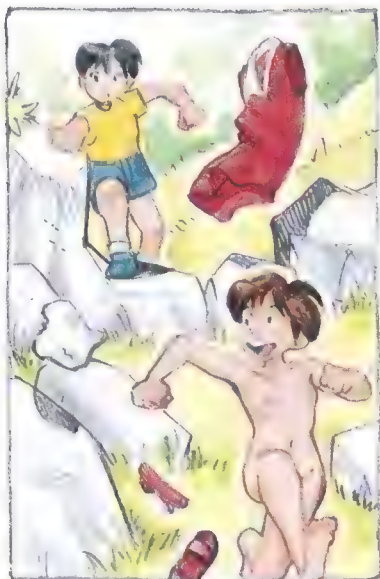
Loretta Tarsi (KENSHIN), Shara Della Nina (FELICIA), Davide Salvioli (GATSU), Oronzo C. Iannice (KENSUKE AIDA), Gabriella Mele (RITSUKO AKAGI), Christian Carrozza (KAORU NAGISA), Carmine Tucci (SHINJI IKARI), Roberta Martino (REI AYANAMI), Gianluca Salcuni (GENDO IKARI), Alessandro Nido (TOJI SUZUHARA), Carla Tiscia (ASUKA SOHORYU LANGLEY), Giuseppe Burruano (GUYVER), Silvana Coniglio (GUYVER FEMALE), Gabriele Alliata (BLACK JACK), Davide Tabbì (LUPIN III), Silvia Vanarelli (GALAXIA) Paolo Pedroli (KAMUI), Manfredi De Bernart (VEGETA), Edoardo Borsotto (LUPIN III), Francesco Milano (HANAMICHI SAKURAGI), Andrea Colasanti (HIROSHI SHIBA), Monica Casalini (SHADOW LADY), Daniele Mostarda (SHINJI ITO), Elio Mostarda (TAKASHI MITSUKASHI), Elisa Morconi (AMELIA)

CHE MERAVIGLIA! DI HIROSHI YAMAZAKI

QUALCOSA DI MAGICO

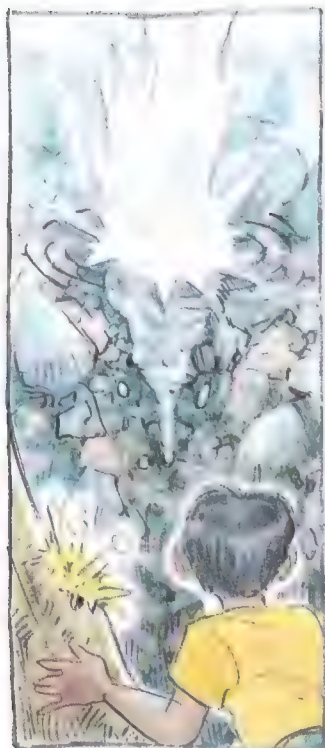
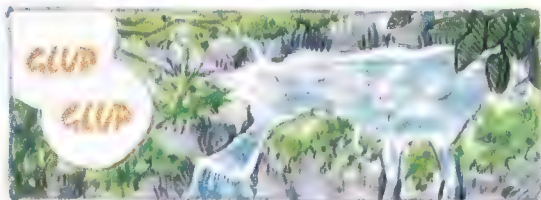
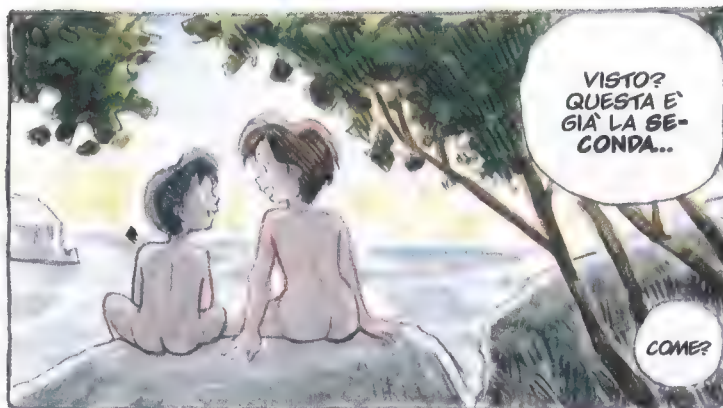
ERA L'INIZIO DI UN'ESTATE DI MOLTO TEMPO FA... QUELL'ANNO ANDAI IN VACANZA A CASA DI MIO NONNO, CHE VIVEVA INSIEME A **SAKI**, UNA MIA CUGINA...

IO QUI NON TROVO PROPRIO NIENTE DI STRANO, SAKI! PERCHE` NON MI AIUTI TU?

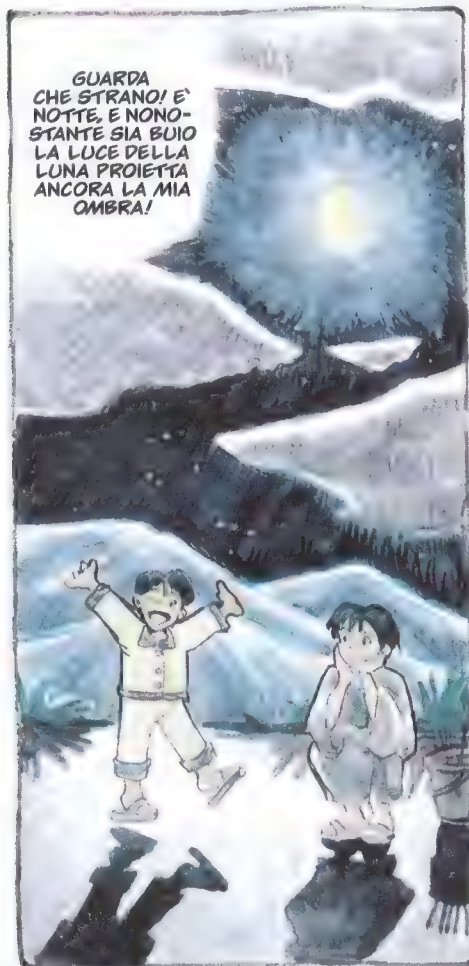
CREDO CHE TU DEBBA TROVARLO DA SOLO, ALTRIMENTI NON VALE...

CON MIO GRANDE IMBARAZZO SAKI SI TOLSE DI DOSSO TUTTI I VESTITI CHE AVEVA, POI, AGILE COME UNA GATTA, SI ARRAMPICÒ SU UN VECCHIO ALBERO...

E AL-
LORA?
HAI RAGIONE,
E' BELLISSIMO!
SEMBRAVA DI
VOLARE NEL
CIELO!

GLUP
GLUP

GUARDA!
L'ACQUA ESCE
DA QUI! CHE SIA
UNA SORGENTE?
CREDO
PROPRIO
DI SI!

UNA SORGENTE NASCOSTA CHE DAVA VITA A UN FIUME... E IL FIUME CORREVA FINO AL MARE, PORTANDOGLI CONTINUAMENTE ACQUA... LO FACEVANO ANCHE TANTI ALTRI FIUMI, CONTEMPORANEAMENTE... E ALLORA PERCHE` IL MARE NON E` MAI STRARIPATO? DOVE VA TUTTA L'ACQUA CHE I FIUMI HANNO SEMPRE PORTATO AL MARE?

SAKI AVEVA RAGIONE... GRAZIE A QUELLA PASSEGGIATA AVEVO TROVATO IN UN COLPO SOLO BEN DUE COSE MISTERIOSE E FANTASTICHE!

QUELLA SERA IL NONNO MI DIEDE DUE CARAMELLE, COME PROMESSO...

E COSÌ, ANCHE IL GIORNO DOPO...

GUARDA CHE STRANO! È NOTTE, E NONOSTANTE SIA BUIO LA LUCE DELLA LUNA PROIETTA ANCORA LA MIA OMBRA!

QUELLO È UN MIRAGGIO! SEMBRA UNA POZZA D'ACQUA, EPPURE NON C'È NULLA!

COM'È POSSIBILE NON SENTIRE DOLORE QUANDO CI SI TAGLIA I CAPELLI? EPPURE FANNO PARTE DEL CORPO ANCHE LORO...

* SPAGHETTONI TIPICI GIAPPONESI. KB

FU COSÌ CHE MI POSI PER LA PRIMA VOLTA QUELLA DOMANDA...

TUTTO IL MONDO INTORNO A ME ERA PIENO DI MAGIA, MISTERO... TUTTO ERA MERAVIGLIOSO...

FINE

CHE MERAVIGLIA! - CONTINUA

KAPPA -MAGAZINE-
NUMERO OTTANTADUE

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO OTTANTADUE

Megumi vs. Queen - "Megumi vs. Queen"
da Aa! Megamisama vol. 15 - 1997
Grande guerra sottoterra - "Shinshu Hakken! Chitei Daisenso"
da Calm Breaker vol. 5 - 1998
Riciclaggio
da Exaxxion, "Afternoon" 9 - 1998
Suggestione ipnotica - "Fukao Kyoko no Irai"
da Shinrei Chosashitsu Office Rei vol. 3 - 1996
Qualcosa di magico - "Fushigi Sagashi"
da Fushigi Fushigi, 1993
Trinca trinca trinca! - "Shuran Shu Shu Shu!"
da Nigun Farm Konchuki vol. 1, 1997
COPERTINA: Kaburi e Nami © Tadatoshi Mori/Kodansha
BOX: Il Kappa Mascherato © Kappa Edizioni

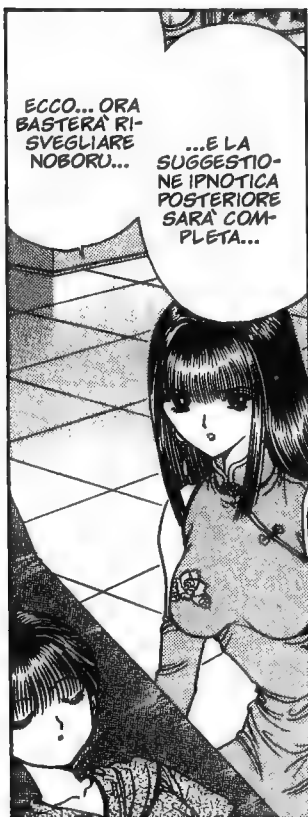
UNA FESTA FAN... TASTICA

Decine e decine di partecipanti, centinaia di spettatori, un'invasione di giornalisti e tanti ospiti: il bilancio del concorso che ci ha visto incoronare **OtaKing** e **OtaQueen** è davvero positivo. Siamo reduci da Rimini e dai festeggiamenti di **Nightwave 99**, abbiamo fatto l'alba tra proiezioni e presentazioni, ci siamo sgolati con traduzioni simultanee, abbiamo superato tanti piccoli problemi tecnici, ma ne è valsa la pena: ci siamo divertiti come matti, come non ci capitava da moltissimo tempo. E con noi si sono divertiti Vanna Vinci e Keiko Ichiguchi, che hanno disegnato a oltranza i loro nuovi personaggi per tutti i fan, l'inossidabile Antonio Serra, che con Bonelli sta collezionando un successo dopo l'altro, e il redivivo Gian Maria Liani, ormai sepolto sotto decine di tavole di un **Lupin III** squisitamente italiano. Tutti sono stati al gioco, dai fotografi del "Venerdì di Repubblica" a Red Ronnie, dal pubblico della manifestazione a quello di *Help*, dagli inviati di *Fuego* a quelli di *Studio Aperto*. Se dedichiamo questo editoriale a Goldrake, Kyashan, Capitan Harlock, Miss Dronio, Sailor Starlight, Rayearth e a tutti gli amici che vedrete sfilare in queste pagine, è perché gli otaku hanno il grande dono dell'autoironia, perché non nascondono l'intelligenza sotto maschere e ceroni, e perché ci dimostrano che si può ancora giocare, alla faccia di chi censura i cartoni animati temendo di nuocere altrimenti alla salute dei fan. Non c'erano tagli ai tempi di **Goldrake** e **Candy Candy**, c'erano tante polemiche, è vero, ma nessun censore ipocrita, nessun network arrivista capace di strappare alle TV locali la libertà di trasmettere titoli inediti. Le nuove generazioni vedono cartoni animati del passato con nuove sigle, nuovi doppiaggi e tante censure. Da bambini noi potevamo gustare episodi che un telespettatore di oggi non può più vedere, eppure negli anni Settanta eravamo sicuramente meno smaliziati dei ragazzini di oggi. E allora raccontiamo crimini e verità. E lo facciamo nel nostro stile, che tanto fa discutere negli ultimi tempi. Bastano due videoregistratori e l'ultimo episodio di **Sailor Moon** è smontato in tanti fotogrammi. I responsabili dell'adattamento televisivo italiano si sono persi oltre sei minuti di nastro, ma in compenso hanno aggiunto tante parole e un'infinità di fermo immagine. Abbiamo cronometrato i tagli ed evidenziato le censure, proprio come ai vecchi tempi. E abbiamo chiesto il parere degli autori giapponesi, perché i collaboratori dei network italiani sono troppo impegnati per farlo. E abbiamo chiesto un intervento anche a Fabrizio Bellocchio, inarrestabile motore della **Kappa Petizione**. E in futuro torneremo a parlare di censure per non dimenticare che viviamo in un regime dove tutto può essere manipolato, dove è abitudine negare persino l'evidenza. E se qualcuno preferisce titoli e nomi di personaggi trasformati per esigenze di target, sigle rifatte per interessi economici, se è d'accordo con la morale bigotta dell'intolleranza, o se semplicemente non gliene frega niente di questioni che ritiene inutili o insignificanti, ci scriva per dare un senso alla discussione. Perché su queste pagine c'è sempre posto per il confronto. Perché misurarsi su un terreno comune è sempre più onesto. Perché il guanto è ormai gettato, e tra i nostri lettori (o in altre redazioni) qualcuno potrebbe addirittura raccoglierlo.

Kappa boys

«Puoi imbrogliare tutta la popolazione alcune volte, o imbrogliare parte della popolazione tutte le volte, ma non si può imbrogliare tutte le volte tutta la popolazione.»
Abramo Lincoln

OFFICE REI di Sanae Miyau & Hideki Nonomura
SUGGESTIONE IPNOTICA
ASCOLTAMI BENE, NOBORU... ORA LE TUE PALPEBRE SONO PESANTI... TANTO PESANTI CHE TI SI CHIUDONO GLI OCCHI...
QUANDO TI SVEGLIERÒ...
NON RICORDERAI NULLA DI QUANTO TI STO DICENDO ORA...
...MA STANOTTE ALLE TRE IN PUNTO, IL QUADRO APPESO ALLA PARETE DELLO STUDIO DOVRÀ MUOVERSI...

STANOTTE ALLE TRE IN PUNTO, IL QUADRO APPESO ALLA PARETE DELLO STUDIO DOVRÀ MUOVERSI... DOVRÀ MUOVERSI...

ECCO... ORA BASTERÀ RISVEGLIARE NOBORU...
...E LA SUGGESTIONE IPNOTICA POSTERIORE SARÀ COMPLETA...

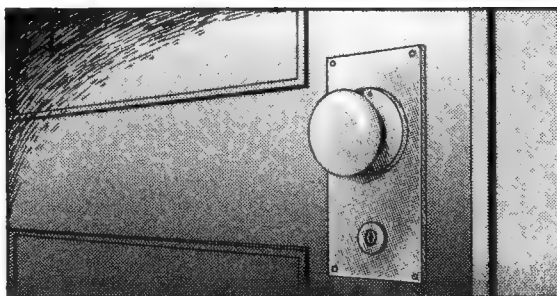
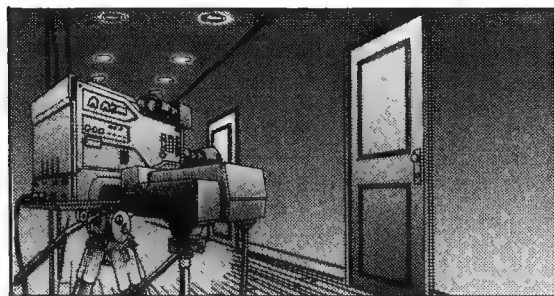
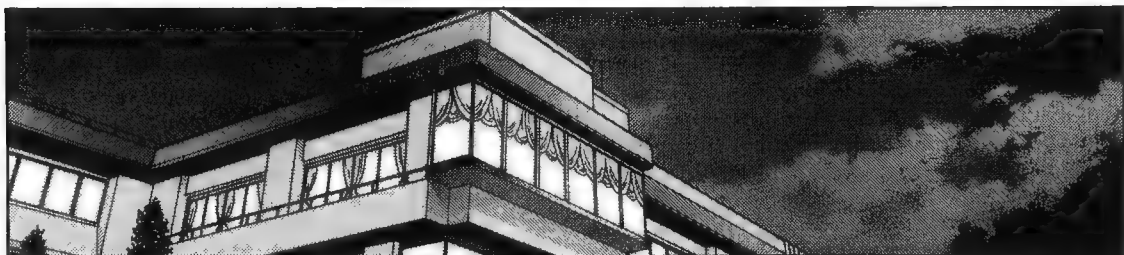
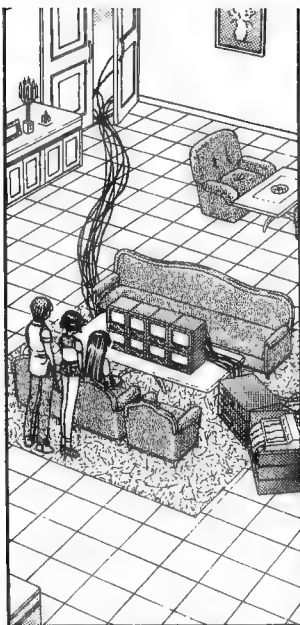
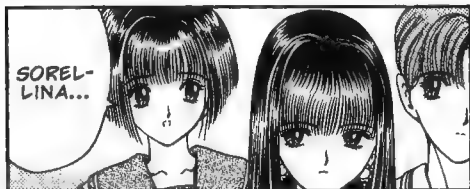
SUGGESTIONE IPNOTICA POSTERIORE?

SI TRATTA DI UN METODO...
...PER COSTRINGERE IL SOGGETTO A ESEGUIRE UN'AZIONE INCONSCIAMENTE...
...DETTANDOGLIELA PRECEDENTEMENTE SOTTO IPNOSI...

COME VI HO GIÀ SPIEGATO, L'OBIETTIVO DI QUESTO ESPERIMENTO...
...È QUELLO DI ACCERTARE SE IL FENOMENO DI POLTERGEIST DIPENDA DALLE CAPACITÀ RSPK DI NOBORU...
...OPPURE DAL FATTO CHE SIA REALMENTE POSSEDUTO...

SE IL BAMBINO FOSSE POSSEDUTO, LA SUGGESTIONE NON AVREBBE ALCUN EFFETTO...

SE INVECE TUTTO DIPENDESSE DAL SUO RSPK...

...NOBORU SI RECHERÀ INCONSCIAMENTE NELLO STUDIO...
...PER FAR SÌ CHE IL QUADRO SI MUOVA COME DA PROGRAMMA ALLE TRE DEL MATTINO...
SE SI TRATTASSE DI RSPK, SAREBBE **IMPOSSIBILE** ESERCITARE TALE FORZA SULL'OGGETTO, SENZA TROVARSI VICINO A ESSO...

MANCA POCO ALLE TRE... PREPARIAMOCI...

SORELLINA...

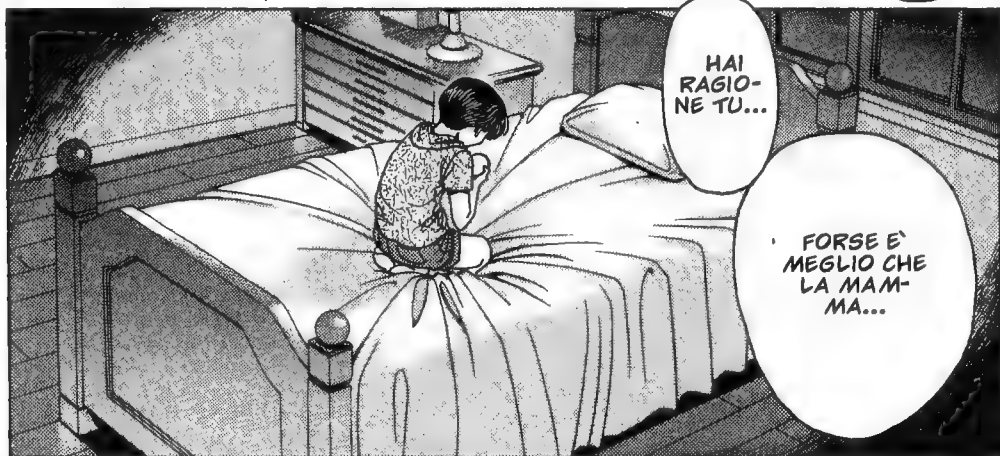
EMIRU...

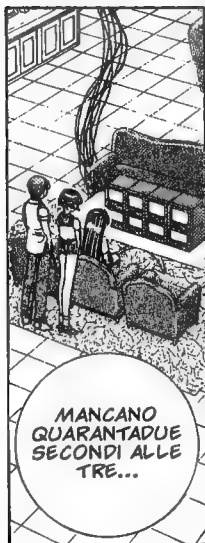
ASCOLTA, EMIRU... CAPISCO CHE TU SIA PREOCCUPATA PER LUI, MA NON CREDI DI ESAGERARE UN PO'?
NON CONOSCIAMO NEMMENO IL RISULTATO DELL'ESPERIMENTO!

NON POTREMMO TENERE NOBORU A CASA NOSTRA PER UN PO'?

SONO D'ACCORDO CON YUTA...
PENSEREMO A COME AIUTARE NOBORU QUANDO AVREMO SVOLTO TUTTE LE INDAGINI...
MA IO...

SU! MANCA SOLO UN MINUTO ALLE TRE!

LA MAMMA MI PIC-CHIA..
SÌ, E' COSÌ...

HAI RAGIO-NE TU...
FORSE E' MEGLIO CHE LA MAM-MA...

...NON CI SIA PIÙ...

...FA' CHE IL POLTER-GEIST NON DIPENDA DAL-LA CAPACITÀ RSPK DI NOBORU!
PER FAVO-RE...
MANCANO QUARANTADUE SECONDI ALLE TRE...

OH!

NOBORU!
E' USCITO DALLA SUA STANZA!
YUTA! IL QUADRO DELLO STUDIO SI MUOVE?
NO, E' IMMOBILE!
NOBORU STA ANDANDO VERSO LO STUDIO!
NOBORU!
NOBORU!
OH, SIGNORE!

YUTA, IL QUADRO ANCORA NON SI MUOVE?!

È COMPLETAMENTE FERMO!

SONO LE TRE IN PUNTO!

MIREI, NOBORU È PASSATO DAVANTI ALLO STUDIO SENZA FERMARSI!

E IL QUADRO?

NESSUN MOVIMENTO!

LA SUGGESTIONE IPNOTICA NON HA CAUSATO NULLA!

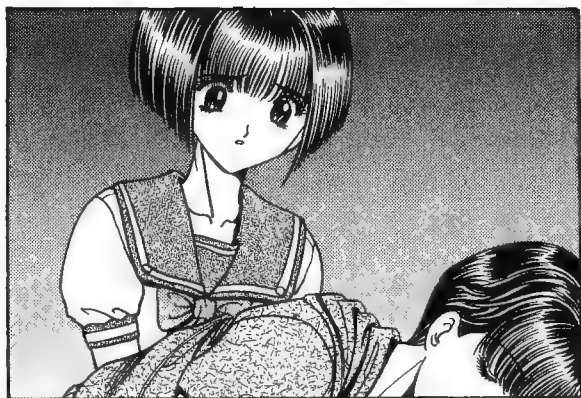
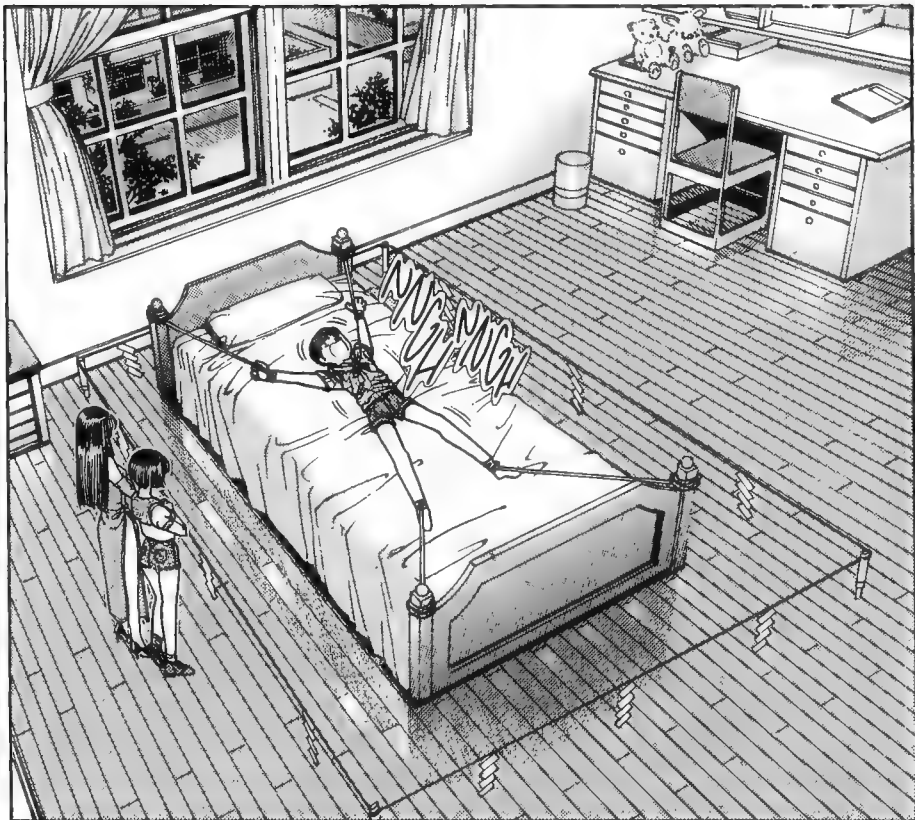
QUESTO SIGNIFICA CHE IL FENOMENO DI POLTERGEIST **NON** DIPENDE DALLA CAPACITÀ RSPK DI NOBORU!

MA ALLORA **PERCHÈ** NOBORU SI STA MUOVENDO ADESSO?!

PERCHÈ È POSSEDUTO DA QUALCHE SPIRITO!

MIREI! NOBORU È ENTRATO NELLA CAMERA DA LETTO DI SUA MADRE!
È PERICOLOSO!
NOBO-RU!

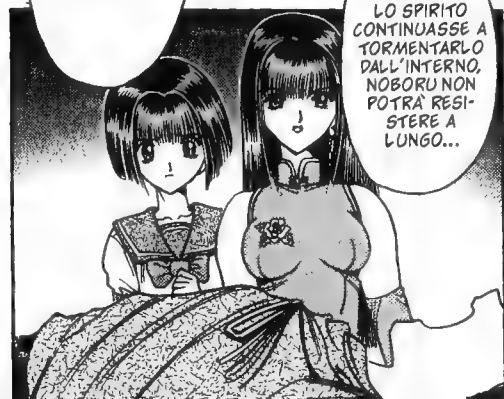
NOBO-
RU!
NOOOO!

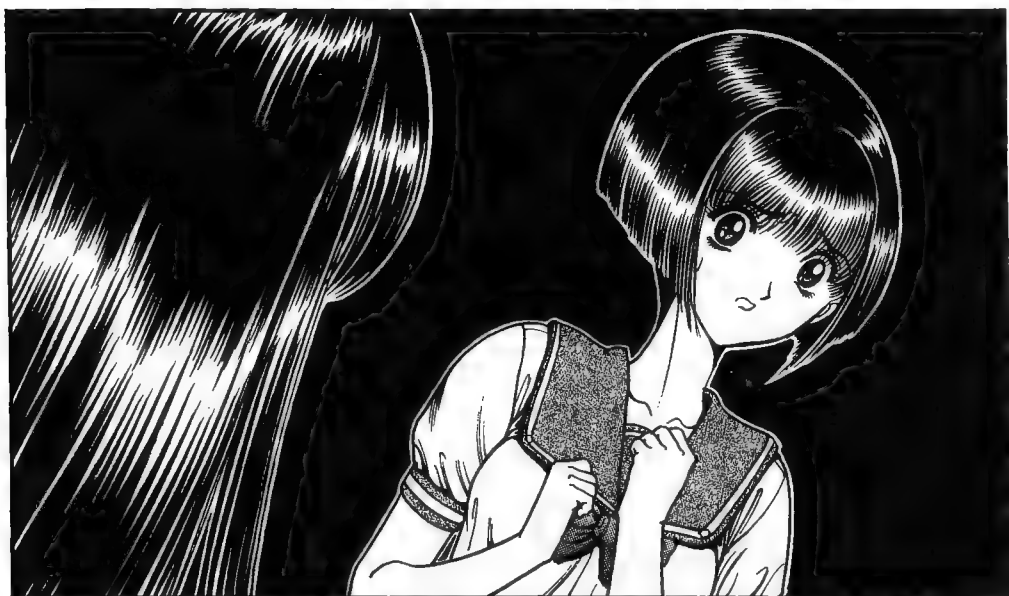
NOH... N-NOBORUH... F-FERMAH... TIH.
NOBO-RU!
SOREL-LINA!
SI RIPREN-DERÀ IN FRETTA.

U... LO ESORCIZZERAI, MIREI?
ORA CHE ABBIAMO SCOPERTO CHE E' POSSEDUTO, NON POSSIAMO PERDERE TEMPO...
SE RICORRESSIMO ALL'ESORCISMO SENZA AVER STUDIATO LO SPIRITO CHE LO POSSIEDE, NEL PEGGIORE DEI CASI NOBORU RISCHIEREBBE DI PERDERE LA VITA...
NO... PRIMA DI TUTTO, RACCOGLIEREMO INFORMAZIONI...
DEVI FARLO PRIMA DEL TRAMONTO!
CERCA DI SCOPRIRE SE SU QUESTO TERRENO O IN QUESTA CASA SONO ACCADUTI FATTI PARTICOLARI...
RACCOGLI TUTTE LE NOTIZIE CHE POSSANO AVERE A CHE FARE CON LO SPIRITO...
...SE QUALCUNO SIA MORTO PER MALATTIA, PER INCIDENTE O PER CAUSE VIOLENTE...
...E POI INFORMATI SE ULTIMAMENTE SIA ACCADUTO QUALCOSA D'INSOLITO NELLA SCUOLA FREQUENTATA DA NOBORU...
YUTA, CONDURRAI TU LE INDAGINI!

GHAAAAH!

L'ABBIAMO BLOCCATO QUI GRAZIE A UNA BARRIERA DI AMULETI...

...MA SE LO SPIRITO CONTINUASSE A TORMENTARLO DALL'INTERNO, NOBORU NON POTRÀ RESISTERE A LUNGO...

MI-
REI...
CLICK

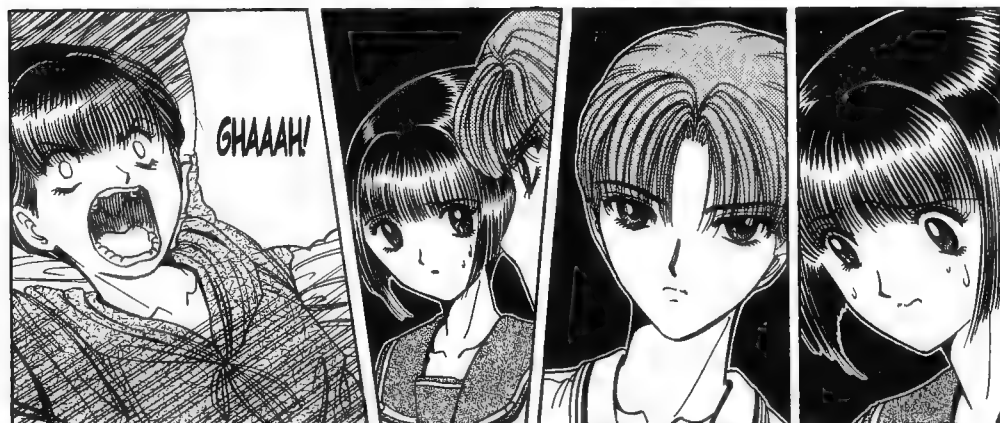
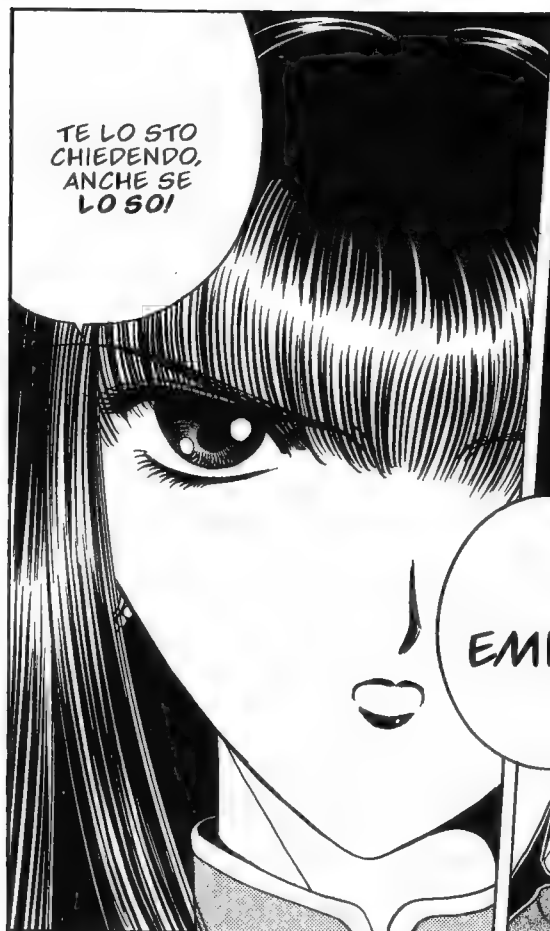
EMI-
RU!

COM'È
ANDATA,
YUTA?
NON HO
SCOPER-
TO NIENTE
D'INTERES-
SANTE...
NON CI
SONO RIU-
SCITO...

ABBIAMO ASSOLUTAMENTE BISOGNO DI UN INDIZIO...
POSSO CHIEDERTELO, VERO?

UH?!!
STO CERCANDO DI PARLARE CON EMIRU!
YUTA, FA' UN PO' DI SILENZIO, PER FAVORE!

STA SOSPETTANDO DI ME!
MA... SORELLINA... YUTA...

GHAAAH!

NON VOGLIO CHE PROPRIO YUTA VENGA A SAPERLO, SORELLINA!

TE LO STO CHIEDENDO, ANCHE SE **LO SO!**

EMIRU!

IO... CI PROVERÒ!

C-COSA?!
EMIRU! MA ALLORA...
...LEI È DAVVERO DOTATA DI POTERI SOPRANNATURALI!
OPERERÒ LA RETROCOGNIZIONE...
OFFICE REI - CONTINUA

Una paginetta di posta è sempre meglio che niente, specialmente da quando il numero delle vostre lettere ha ripreso ad aumentare vorticosamente. Lascio così lo spazio alle ultime due lettere che mi sono state recapitate in redazione...

K82-A

Caro Massi e cari Kappa boys, non so se il resto del pubblico è d'accordo, ma io vorrei leggere ogni mese le vostre disavventure in Giappone, perché quest'ultimo capitolo della **Guida di Sopravvivenza per Otaku** mi ha proprio divertito. A essere onesta sono un po' invidiosa che abbiate incontrato due maestri come Akira Toriyama e Tsukasa Hojo (avrei voluto essere nella foto al posto di Barbara...), ma il fatto che siate amici di tanti disegnatori giapponesi mi tranquillizza: non credo che vi negheranno mai le loro nuove opere! Anche in questo dossier fate riferimento alla cucina nipponica, e da come ne parlate ipotizzo che siate davvero patiti di alghe e pesce crudo, ma dovreste essere più precisi nella descrizione dei piatti, perché molti dei vostri lettori non hanno mai avuto la possibilità di assaggiare sushi o ramen. Qui a Ferrara non ci sono ristoranti giapponesi! Tornando al discorso di prima, voglio dirvi cosa amo di più nei vostri articoli: ne sapete sempre una più del diavolo! Non mi riferisco ai soli dati tecnici, ma soprattutto agli aneddoti sui tanti autori di manga. Naoko Takeuchi si sposa con l'autore di **Yu Yu Hakusho** e smette di fare i manga, le Clamp che sfornano 200 pagine al mese, la Warner Bros che produce un film di **Lupin III**... Non fraintendetemi, non pretendo uno scandalistico "Kappa 2000", ma qualche curiosità qua e là non può farmi che piacere. Tra i fumetti che hai presentato su **Kappa** 81, il mio voto va sicuramente a **Family Compo** e a **Rookies** (il voto a **Mars** è superfluo, visto che lo pubblicherete su **Amici**): dimmi che ve li siete già accaparrati! Da quando ho letto il tuo articolo dedicato a **Rokudenashi Blues** ho voglia di conoscere meglio questo Masanori Morita, e **Rookies** mi sembra davvero bello. Mi piacciono anche i manga che pubblicate su **Kappa**, in particolar modo **Genzo**, che purtroppo appare solo nei numeri 'plus' della rivista. Non si potrebbe avere un 'plus' al mese? Qual è il fumetto di **Kappa** che preferisci (non vale rispondere "tutti")? Pubblicherai la mia lettera? Tanto per essere originale chiudo la lettera con una critica: i romanzi della Kappa Edizioni non escono mai puntuali (però **Video Girl Ai** è bellissimo)! Quali nuovi titoli ci farete penare nei prossimi tempi? Uno smack a tutti! **Cristina Bassi**, Ferrara

Per scrivere un capitolo al mese della nostra Guida di Sopravvivenza per Otaku **dovremmo intensificare i nostri viaggi in Giappone, ma preferiamo restare legati all'Italia e garantire alla Star Comics l'uscita in edicola di ben venti testate. Ci stiamo comunque attrezzando per venire incontro alle tue richieste. Tra un paio di mesi dovremmo tenere a battesimo una nuova rubrica scritta e diretta da Keiko Ichiguchi, pronta a svelare a tutti i fan tantissimi aneddoti sul Giappone e i suoi autori. Per la cucina, invece, ospiteremo un vero e proprio corso a fumetti tenuto da Otto Gabos e supervisionato dal sottoscritto (per la cronaca, sono anche un cuoco provetto). Neanche a Bologna ci sono ristoranti giapponesi, ma se ti capita di passare da Milano ti consiglio caldamente il Wu (cerca l'indirizzo sulle pagine gialle). Riguardo ai manga da pubblicare, ultimamente mi sono tolto due grandi soddisfazioni: pubblicare in Italia** Jiraishin **(su** Storie di Kappa**) e** Mars **(su** Amici**). Sono i miei due manga preferiti degli ultimi anni. Tra quelli visti ultimamente in Giappone anch'io candido** Rookies**, mentre tra gli ospiti di** Kappa Magazine **voto per** Che meraviglia!... **il più 'naif' di tutti i nostri manga! Per quanto riguarda i romanzi della Kappa Edizioni, abbiamo dovuto dimostrare a Shueisha quanto tenessimo alla qualità delle nostre edizioni e si sono accumulati un po' di ritardi. Ora abbiamo però un contratto per otto straordinari titoli, che pubblicheremo trimestralmente da questa primavera fino a quella del 2001. Dopo** Conan, Ken **e** Orange Road II **potrebbero sfilare in ordine sparso** City Hunter, JoJo, Bastard **e altri ancora!**

K82-B

Ciao, Massi, sono un tuo omonimo (anche nel soprannome), ho 28 anni e ti scrivo da Milano. Ieri sono stato all'inaugurazione della nuova Feltrinelli al Duomo, e ho notato con piacere che siete approdati anche al circuito librario con le vostre produzioni 'naif' (conservo ancora la miniserie della Star, e questa seconda incarnazione mi piace molto, grazie anche alla presenza di Keiko Sakis... ehm... Ichiguchi). A proposito di Keiko, è vero che pubblicherete un suo speciale su **Storie di Kappa**? A quando il lieto evento? Sarà nello stile de **La vista sul cortile**? Prima di passare al motivo della lettera, vorrei chiederti un piacere: mi saluti Vanna Vinci e Andrea Accardi? **La bambina filosofica** è politicamente scorretta, **Lillian Browne** è magica e **Gente di notte** è davvero cinema su carta (ma Enrico è gay?). Come avrai capito adoro gli shojo manga, e considero le Clamp delle vere e proprie star. Mentre aspetto con ansia la seconda serie di **Rayearth** (anche se l'attesa è resa dolce da **Utena**), il mio cuore batte già per **Card Captor Sakura**: arriverà davvero sulle reti Mediaset? La Diamond ha già iniziato a pubblicizzare la raccolta di figurine, quindi non deve mancare ancora molto... Ci avete dato la possibilità di votare il manga di **Sakura** nel concorso di **Amici**, ma non ci avete detto quanti voti si è aggiudicato, né se lo pubblicherete mai in Italia: è giunto il momento di confessare, e se lo chiedo a te è perché mi sembri da sempre il più sincero. Sappi comunque che in caso di risposta negativa inizierò ad assillarti con **Clover**, di cui hai spesso parlato su **Sailor Moon**. Grazie per **Mars**: a quando il primo episodio su **Amici**? E perché non pubblicare uno shojo anche su **Kappa**? Esagero? Forse, ma ho scoperto gli shojo dopo esserne stato un acerrimo detrattore, e ho finalmente capito che non sono affatto solo per femminucce (non tutti, per lo meno). Ciao! **Massimiliano**, Milano

Siamo sbarcati anche nelle librerie non specializzate di molte regioni italiane, ma eravamo (e siamo) da tempo in tutte le fumetterie di Milano: come hai fatto a scoprirci solo ora? I tuoi saluti a Vanna e Andrea sono già partiti, ma gli autori di Mondo Naif **vogliono ricevere una valanga di lettere da tutti i loro fan, per chi potete scrivere direttamente a loro presso** Mondo Naif c/o Kappa Edizioni, via S. Felice 13, 40122 Bologna. **Ti anticipo solo che i rapporti interpersonali tra i protagonisti di** Gente di notte **(nonché le loro abitudini sessuali) saranno chiariti nel prossimo episodio della storia. Keiko Ichiguchi ha riscosso a Lucca un successo davvero incredibile, il suo libro** La vista sul cortile **è andato a ruba, e la serie che realizza per** Mondo Naif **ha strappato persino i favori della critica. A ottobre uscirà per** Storie di Kappa **il suo libro più intenso e autoriale, un volume autoconclusivo che vi invito sin d'ora a prenotare, una storia che si intitola** America**, ma che parla di un Giappone a noi particolarmente vicino. Nella rubrica che terrà su Kappa, Keiko ci parlerà certamente anche delle autrici meglio note come Clamp, che frequentava in Giappone ai tempi delle fanzine.** Card Captor Sakura **ha ricevuto un sacco di voti, anche se non ha raggiunto il podio, e arriverà certamente su** Kappa Extra **dopo** Utena**, così come** Rayearth 2. **Pubblicare** Mars **su** Amici **ci ha convinto invece a ritoccare la nostra rivista di shojo manga: non più quattro titoli alla volta, quindi, ma volumi monografici che si passano la staffetta l'un con l'altro. In questo modo ognuno sceglierà quale titolo collezionare, senza sorbirsi altre storie che non ama. Di** Clover **è appena uscito il terzo volumetto, e alla conclusione della serie ne mancano altri quattro. Se ne riparlerà tra qualche anno... Su** Kappa **gli shojo proprio non ci stanno, ma non ci possiamo certo lamentare, dal momento che la Star Comics ha in serbo altre sorprese...**

Massimiliano De Giovanni

CASA SAKAZAKI
SNIFF...
SIGH...
I MOSTRO-TARLI NON SONO CAT-TIVI!
L'ARIA E' PIENA D'AMORE... OH, BAMBINI, COME SONO FELICE...
LA SCENA FINALE DI NAUSICAÄ E' COSÌ COMMOVENTE...

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase

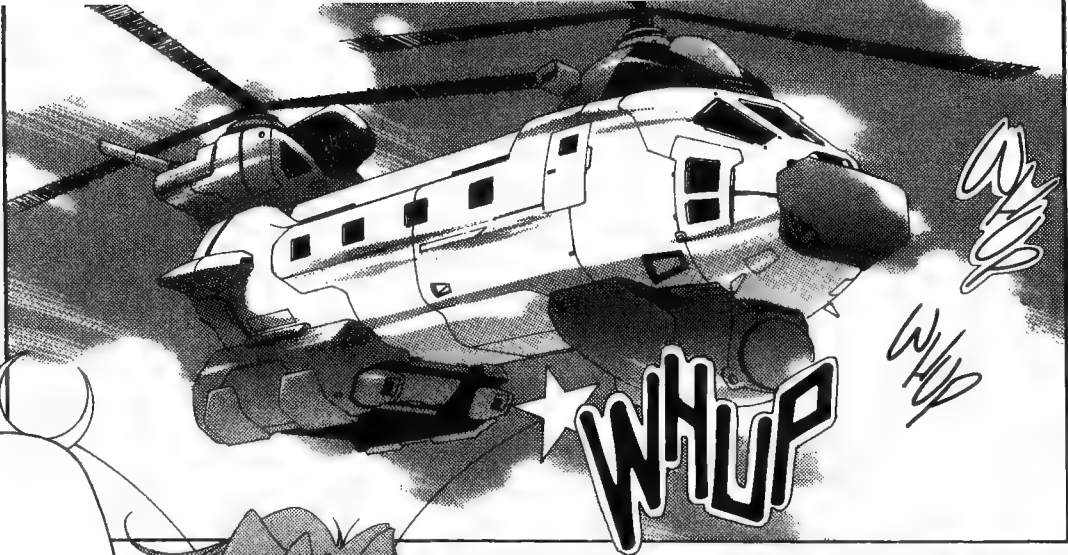
GRANDE GUERRA SOTTOTERRA

INDUSTRIE KAMATA
IL CAPOSEZIONE SAKAZAKI, IL CAPOSEZIONE ARITA E SAYURI SONO PREGATI DI RECARSI IMMEDIATAMENTE NELL'UFFICIO DEL DIRETTORE NOMURA!

CHE VORRÀ QUESTA VOLTA...?
ULTIMAMENTE, OGNI VOLTA CHE MI CHIAMANO, MI INCARICANO DI LAVORI ASSURDI...
MI TOCCHERÀ ANDARE DI NUOVO A LAVORARE ALL'ESTERO?
OOH... NAUSICAÄ ERA FANTASTICA!

SE SI TRATTASSE DI DOVER COSTRUIRE IL MECHAGODZILLA O QUALCOSA DEL GENERE, LO FAREI VOLENTIERI!
SOLO TU E SHIMOYANAGI VI DIVERTIRESTE A OCCUPARVI DI UNA COSA DEL GENERE!
GIÀ...
VORREI TANTO ESSERE COME LEI...

*I MOSTRI GIGANTI DELLA CINEMATOGRAFIA GIAPPONESE, COME GODZILLA E GAMERA. KB

DIRETTORE! NOI NON FACCIAMO PARTE NE` DELLA SQUADRA SPECIALE GHOST, NE` DELLA BUG PATROL, NE` DEI POWER RANGER, NE` DEI GATCHAMAN, NE` DI NESSUN'ALTRA SQUADRA TATTICA O INVESTIGATIVA!
MIO DIO...
PERICOLOSO?! D'ACCORDO, IL CIBO FRITTO E` UN PO' PESANTE, MA DA QUI A DEFINIRLO PERICOLOSO...
...DI ME E COOK?
IN PARTICOLAR MODO... QUELLO DI SAYURI E DI COOK!
LO SO, MA QUESTA RICHIESTA PROVIENE DIRETTAMENTE DALL'UFFICIO DI DIFESA... E HANNO VOLUTO ESPRESSAMENTE IL VOSTRO AIUTO!
DOVE STIAMO ANDANDO?
TUMP
I DETTAGLI VE LI SPIEGHERO` DOPO! ORA VENITE CON ME, E PORTATEVI DIETRO COOK!
ALL'AREA NUMERO 23!

WHUP
WHUP
WHUP
OGGI AVEVO IN PROGRAMMA GRANDI COSE IN CUCINA...SANTO CIELO, CHE PIZZA...
E' INTERVENUTO ANCHE IL CORPO D'AUTO-DIFESA...
IL BIOMONSTER CHE STAVANO CREANDO IN SEGRETO PRESSO LA INDUSTRIAL LIGHT & TRAGIC E' FUGGITO!
...PERO' NON SONO RIUSCITI A CATTURARLO!
...E PARE CHE ABBIANO SCOPERTO IL SUO RIFUGIO, PER L'APPUNTO, I SOTTERRANEI DELL'AREA 23...
E ALLORA PERCHE' IL TELEGIORNALE NON HA FATTO PAROLA DI QUESTA COSA?

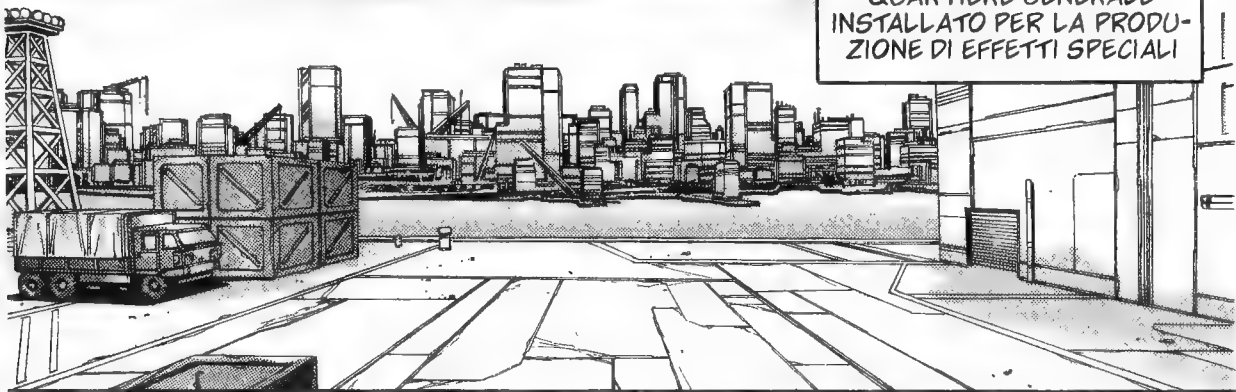
SEI UN IMBECILLE! HANNO IMPOSTO IL **SILENZIO STAMPA**, NO?
SE SI VENISSE A CONOSCENZA DI UNA COSA DEL GENERE, IMMAGINI IL PANICO CHE SI CREEREBBE?!

IO VORREI SOLO SAPERE PERCHE` SIAMO STATE CHIAMATE NOI DUE!

L'AREA 23 E` ATTRAVERSATA DA NUMEROSI CUNICOLI SOTTERRANEI, E PERCIO` SAREBBE IMPOSSIBILE PORTARCI UNA SONDA DI GRANDI DIMENSIONI...
PER GIUNTA, PARE CHE IL BIOMONSTER SI CIBI DI **CARNE**...

CAPISCO... SAYURI E COOK RISOLVONO DUE PROBLEMI IN UNO... IL PRIMO PERCHE` SONO DOTATE DI PIU` SENSORI DI UNA QUALSIASI SONDA...
...IL SECONDO PERCHE` POSSONO FARE INDAGINI SENZA RISCHIARE DI ESSERE DIVORATE, IN QUANTO ANDROIDI...

BE', A ME NON IMPORTA NULLA, GENTE...VI RICORDO SOLO CHE MI AVETE PROMESSO IN CAMBIO UNA BORSA DI CHANEL PER OCCUPARMI DI QUESTO LAVORO!
OH, NON TEMERE, COOK.. PARE CHE IL DIRETTORE ABBIA RICEVUTO UNA GRATIFICA...
COS...?! PERCHE` TOCCA PROPRIO A ME?!
SCUSATE, MA I **BIOMONSTER** NON SONO QUEI PERSONAGGI DEI CARTONI ANIMATI CHE FANNO VENIRE **L'EPILESSIA** AI BAMBINI?
QUELLI SONO I **POCKET MONSTER**, SAYURI...

AREA 23
QUARTIERE GENERALE INSTALLATO PER LA PRODUZIONE DI EFFETTI SPECIALI

MI CHIAMO JITSUSOJI, E DIRIGO QUESTO POSTO...
VI RINGRAZIO PER LA VOSTRA COLLABORAZIONE, SIGNORI DELLE INDUSTRIE KAMATA!

?
MA QUI NON C'È NEANCHE UN UFO ROBOT...
EHM... C'È QUALCOSA CHE NON VI SODDISFA...?

C-COME...?
COSA CI FANNO QUI QUELLI DELLE INDUSTRIE KURAHASHI?!
SONO DAVVERO CONTRARIATA!

VOLETE INSINUARE CHE NOI NON BASTEREMMO?
QUESTO NON ERA NEGLI ACCORDI!
AO', CHE CCE STATE A FFA' DA 'STE PARTI?!
QUESTOW DOVREMMO ESSEREY NOY A DOMANDARLOW!

C-COME L'HANNO SCOPERTO?
CHI PENSEREBBEY MAY A UNA COSA COSÌ MESCHINA?!

MACCHE', SEI SCEMO?!
STARETE SICURAMENTE TRAMANDO PER CATTURARE IL BIOMONSTER ALLO SCOPO DI ESPORLO AL PUBBLICO PER GUADAGNARCI SOPRA, VERO?!

COOK! UN ROBOT DA CUCINA NON DOVREBBE ESSERE COSÌ STRAFOTTENTE!
CHE RAZZA DI PEZZENTE!
A-AH! ALLORA AVEVO RAGIONE!
AVEVO SOLO PENSATO CHE SAREBBE STATO MEGLIO AVERE PIÙ ROBOT A DISPOSIZIONE...
ECCO... IO PREFERIREI CHE METTESTE DA PARTE I CONFLITTI TRA LE VOSTRE AZIENDE...

ECCO... ULTIMAMENTE ABBIAMO AVUTO MOLTE SPESE...
M-MASTER... N-NON SARÀ CHE...?!
C'È STATA LA TRASFERTA IN ITALIA, E POI...

AUTOMEZZO TATTICO

VI HO FATTO VENIRE QUI CON L'UNICO SCOPO DI TROVARE E CATTURARE IL BIOMON-STER...
PER QUANTO RIGUARDA LE INFORMAZIONI SU DI ESSO, TUTTO È TOP SECRET... E A DIR LA VERITÀ, I DATI CHE AVETE IN MANO SONO TUT-TO CIÒ DI CUI DI-SPONIAMO...

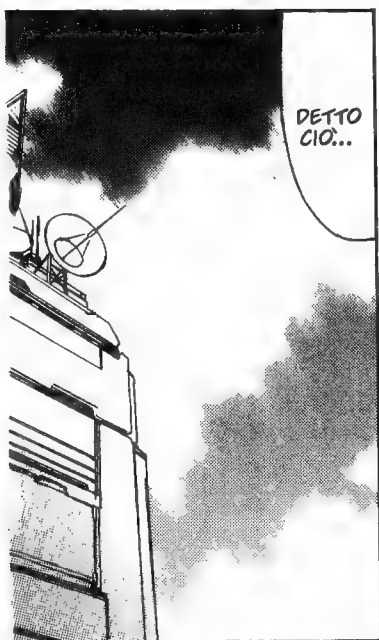
...È UN FAN SFEGA-TATO DELLE SPICE GIRLS...
...GLI PIACE LA MUSICA POP ANNI '90...
CONO-SCE I BIORO-BOT...

L'UNI-CA COSA CERTA È CHE SI TROVA ALL'IN-TERNO DELL'A-REA 23...
NON ABBIA-MO IDEA DI COME TROVAR-LO!
24
23
41
49
50
51
60

E COSA DO-VREMMO FARCENE DI QUESTI DATI?!
...E IL SUO HOBBY PREFERITO È GUARDA-RE LE PAR-TITE SERA-LI IN TV BEVENDO BIRRA?!

AH AH AH... E' FIN TROPPO FACCILLE... EHM, FACILE...

STO SOLTANTO SEGUENDO ORDINI IMPARTITI DAI SUPERIORI...
BE'... SINCERAMENTE... NON SAPREI NEANCH'IO...

IO, TOSHIYA SAKAZAKI, DETTO ANCHE L'EINSTEIN DI FINE MILLENNIO, HO GIÀ UN PIANO!
NON C'È ALCUN PROBLEMA! PER UN GENIO COME ME, QUESTE INFORMAZIONI SONO PIÙ CHE SUFFICIENTI!

LA COSA PIÙ TERRIBILE DI QUESTO TIPO È CHE RIESCE A DIRE LE PANZANE PIÙ ASSURDE MANTENENDO PERFETTAMENTE LA CALMA...
BASTERÀ CHE SEGUIATE LE MIE DIRETTIVE E POTRETE STARE TRANQUILLI!
LE CARATTERISTICHE E I PUNTI DEBOLI DEL BIOMONSTER SONO STATI TUTTI ANALIZZATI...

DETTO CIÒ...

BENE! CE LA METTERÒ TUTTA!
OH, UFFA...
NUN ME SENTO PE' NIENTE TRANQUILLO...
SPIEGACI LA TUA TATTICA!

PRIMA DI TUTTO DOVRETE SCENDERE FINO ALL'ULTIMO LIVELLO DEI SOTTERRANEI...
...DOPODICHÈ DOVRETE DIVIDERVI IN DUE GRUPPI ALLO SCOPO DI ATTIRARE ALL'APERTO IL BIOMONSTER...

TUTTI GLI ATTREZZI DI CUI AVRETE BISOGNO SONO IN QUESTA VALIGETTA...
PER ULTERIORI DETTAGLI, VI DARÒ LE ISTRUZIONI DOPO CHE SARETE SCESI...

AO, FAMME CAPÌ...E COME CE SE ARRIVA LAGGIÙ?
SII FELICE, SERGE! C'È UN METODO CON IL QUALE POTRETE ARRIVARE IN SOLI TRE SECONDI E MEZZO!

ABBIATE CURA DI VOI.
KLANK
AAAAH!
UGH...

ME LA PAGHE-RAY, SA-KAZAKI!
LO SAPEVO CHE ERA MEGLIO RIFIUTA-RE!
MA CHE HA NELLA CAPOCCIA, QUELLO?! AAAAAH!
FUCK YOU! FUCK YOU!
IMBE-CILLE!
T-TUTTO BENE...?
OH, NON C'È MINIMA-MENTE BISOGNO DI PREOC-CUPARSI!
KATHUMP
SONO ROBOT, E AN-CHE CADENDO DA UN'ALTEZZA COME QUESTA NON SI FARAN-NO NULLA! AH AH AH!
OH... CI HANNO MESSO VE-RAMENTE TRE SECON-DI E MEZZO...
BRUTTA STORIA PESA...
R-RA-GAZZI... FORZA...
...
E FOR-ZA MÌ NONNA! TE VOI TOJE DA LÌ?!

EHI, STATE TUTTI BENE?

SEI TROPPO FUORI, TIPO!
...
COME POS-SIAMOW STAREY BENEY?!
BELLI VIVACI, NOTO...
SI TTE PIJO TE FACCIO DU OC-CHI...

AO, E MO' CHE DOVEMO FA'?
OH, PIANTALA!
NON VEDO L'ORA DI...
CHISSÀ COME SARÀ FATTO IL BIOMONSTER?

PRIMA DI TUTTO, TIRATE FUORI DALLA VALIGETTA IL SUO CIBO PREFERITO E LASCIATELO PER TERRA... QUESTO LO ATTIRERÀ ALLO SCOPERTO!

UH?!
ER SUO CIBO PREFERITO?!
MA CHE È, SIAMO IMPAZZITI?!

AL MOSTRO PIACE LA CARNE...
...E QUELLO CI FA PORTARE QUAGGIÙ DUE CHILI DI PANINI ALLA MORTADELLA?!

E NUN ME STRESSÀ... E NUN ME STRESSÀ...
INVECEY DI BRONTOLAREY, PERCHÈ NON TI DAI DA FAREY?!
ME NE PIJO UN PAIO...

E ORA TOCCA A QUESTO...

SOOO TELL ME WHAT YOU WANT, WHAT YOU REALLY REALLY WANT, I'LL TELL YOU WHAT I WANT, WHAT I REALLY REAALY WANT...I WANNA HA, WANNA HA, WANNAHA, WANNA REALLY REALLY REALLY WANNA ZIG-A-ZIG AH! IF YOU WANNA BE MY LOVER...

RRRUMBLE

MBE'? CHE È 'STO CCASINO?
È IL POCKET MON... C-CIOÈ... IL BIOMONSTER!

SQUIIIT!

SQUIIIT!

SPICE! SPICE!

OTACHU
TOPOLONE OTAKU, FAN DELLE SPICE GIRLS

E... E NOI STAVAMO A CERCÀ QUER COSO?!

NUN POTEVANO METTE 'NA TRAPPOLA?!

A MEY NON SEMBRA UN GRANCHEY!

NEL MIO VOCA-BOLARIOW NON ESISTEY LA PAROLA RATATATA... RITITIRA... RATARATA... **RITIRIATA!**

LO IMMO-BILIZZERÒ, POI POTREMO PORTAR-LOW LASSÙ SENZA PRO-BLEMY!

KNUCKLE SHOT!

WHAT THE...?!

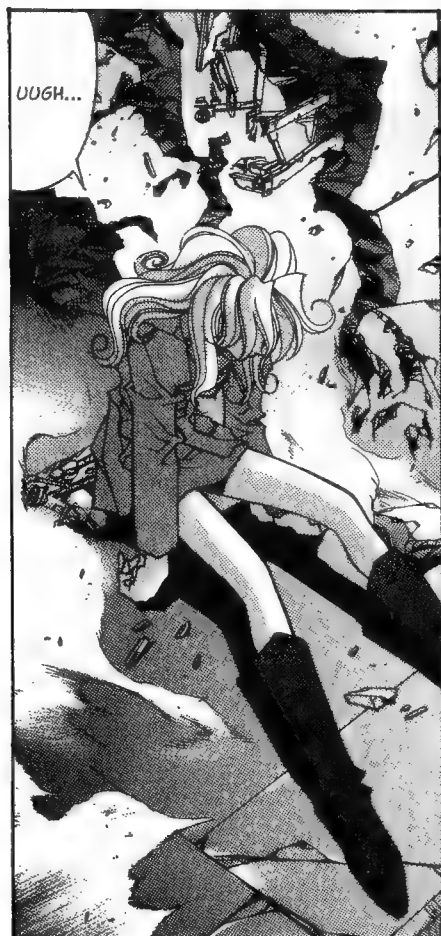
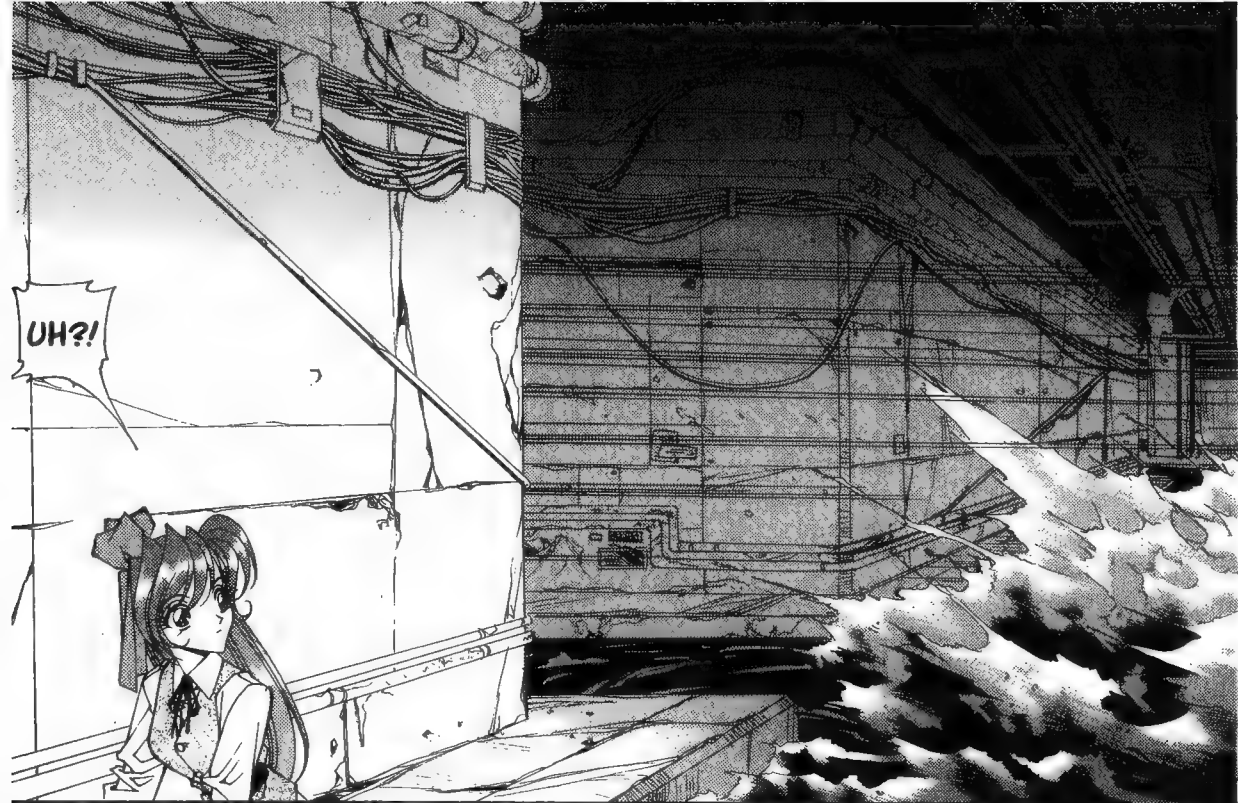
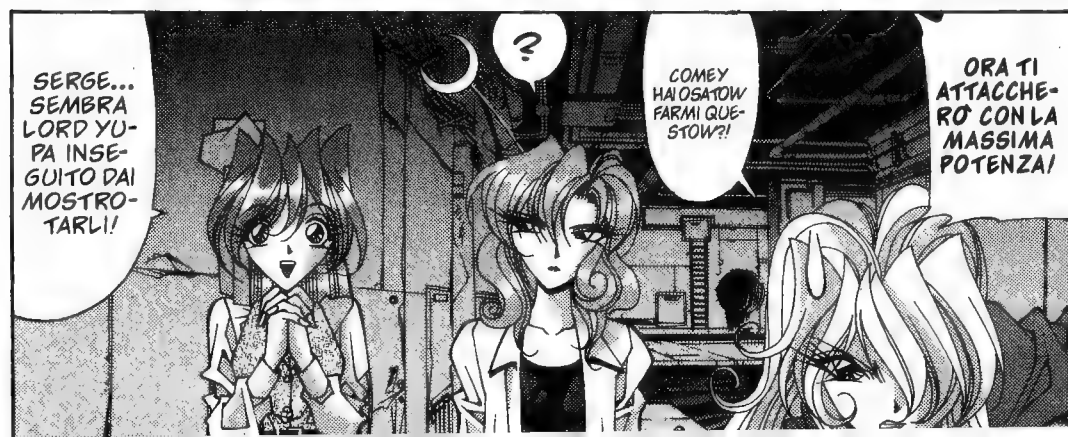
?

AAAH!

WHUMP

UH?!

SQUIT SQUIT!
MORTA-DELLA... MORTA-DELLA...
LI MOR-TACCI SUA!

SERGE... SEMBRA LORD YU-PA INSE-GUITO DAI MOSTRO-TARLI!
?
COMEY HAI OSATOW FARMI QUE-STOW?!
ORA TI ATTACCHE-RÒ CON LA MASSIMA POTENZA!

NON ATTACCARE QUEL TOPO! FORSE LUI STA PROTEGGENDO QUESTO MONDO SOTTERRANEO!
...E IO PROTEGGERÒ IL SUO MONDO INSIEME A LUI, PROPRIO COME NAUSICAÄ!
COSA?!
MA CHE TTE SEI BEVUTA ER CERVELLO?! MA CHE STÀ A DDÌ?!
DAMME 'NA MANO, MANNAGGIA A TE!

C'È UN'INFILA... INTILFRA... INLIFTRA... **OH, SHIT!** UN'INFILTRAZIONE D'ACQUA!

PERCHÈ HO COME L'IMPRESSIONE DI TROVARMI IN SERIO PERICOLO?

SAYURI E LE ALTRE SONO NEI GUAI! IL CONDOTTO IN CUI SI TROVANO SI STA **ALLAGANDO!**

ERA MEGLIO SE AVESSERO ATTIRATO IL BIOMONSTER IN SUPERFICIE, SEGUENDO LA TATTICA INIZIALE... **MALEDETTA SALLY!**

NEI SOTTERRANEI C'È IL MASSIMO RISCHIO DI CORROSIONE...

AL MINIMO SHOCK POSSONO VERIFICARSI DELLE INFILTRAZIONI D'ACQUA...

UH?

ACCIDENTI! COME HO FATTO A DIMENTICARE UNA COSA COSÌ IMPORTANTE?! CHE IO SIA MALEDETTO PER TUTTI I SECOLI A VENIRE FINO ALLA SETTIMA GENERAZIONE!

C-COS'È SUCCESSO?!

MI SONO DIMENTICATO DI **PROGRAMMARE IL TIMER** PER VIDEOREGISTRARE **UTENA** MENTRE ERO QUI!

DIRETTORE! CHISATO!

SAYURI!
SALLY! SERGE!

QUESTO TOPO CI HA SALVATO!
SQUIT SQUIT!

EHI... NON SARÀ MICA QUESTO IL BIOMONSTER?
NEL SUO ASPETTO C'È QUALCOSA CHE NON QUADRA...
MA CHE DICE? I BAMBINI DI TUTTO IL MONDO IMPAZZIRANNO LETTERALMENTE QUANDO USCIRÀ IL FILM DI OTACHU!
DI COSA STANNO PARLANDO...?

SQUIT SQUIT SQUIT SQUIT! (NON DOVETE DISFARVI DEI ROBOT GETTANDOLI IN MARE!)
SQUIT SQUIT SQUIT SQUIT! (USATE GLI APPOSITI CASSONETTI DIFFERENZIATI DI COLORE METALLIZZATO CHE SI TROVANO IN OGNI STRADA!)

HA DETTO CHE CI HA SALVATO COME SEGNO DI RINGRAZIAMENTO PER I PANINI ALLA MORTADELLA E PER IL CD DELLE SPICE GIRLS!

D-DAVVERO HA DETTO QUESTO...?
EPPURE MI SEMBRA PIUTTOSTO CONTRARIATO...

CALMBREAKER - CONTINUA

EXAXXION di Kenichi Sonoda

RICICLAGGIO

BUONGIORNO!
BUONGIORNO, AKANE!

ACCIDENTI, CHE LUSSO!
TUTTO QUESTO BEN DI DIO E' PER ME?

CHE INVIDIA! MI SEMBRA DI ESSERE IN ALBERGO
A CASA NOSTRA MANGIAMO SEMPRE I CEREALI CON IL LATTE...
BE', A CASA NOSTRA MANGIAMO SEMPRE COSI'!

BUON APPETITO!

AH, IERI SERA, DOPO CHE TI SEI ADDORMENTATA, HANNO TELEFONATO DA CASA TUA...
TAP

IO HO DETTO DI NON AVERTI VISTO DA QUESTE PARTI...
HO FATTO BENE?
SIP

NET TV (CON COLLEGAMENTO INTERNET DI SERIE)

- TAKASHI IRIMA
- HOICHI KANO
- KOSUKE KIRIKO

MAM-
MA...
ACCI-
DENTI!
BIP

...CHE NON ABBIANO PORTATO VIA ANCHE LA MAMMA...
SPE-
RO CHE
NON...

ME-
NO
MA-
LE!
PRON-
TO, CASA
HINO!

ERO PREOC-CUPATA PER TE!
AKANE?! DOVE DIAVOLO SEI FINITA?
NO PICTURE

NON SONO VENUTI QUELLI DELLA POLIZIA DI RIOFARD?
SONO CONTENTA... SEI SANA E SALVA!
NO PICTURE

NON SARAI MICA INSIEME A QUALCHE UOMO?
SÌ, IERI SERA SONO VENUTI A CERCARTI... MA INSOMMA, COSA TI È SUCCESSO?

DICI DAVVERO? MA DA CHI SEI?
NON TI PREOCCUPARE... SONO DA... UH... UNA MIA AMICA, PER EVITARE CHE GLI EXTRATERRESTRI MI CATTURINO...

DOVE SI TROVA?
AKANE HINO SI È MESSA IN CONTATTO CON CASA SUA.
LIOTT
·1911A1

STA USANDO UN CELLULARE VICINO AL RIPETITORE DEL BLOCCO NUMERO 2 NELLA CITTÀ DI MUSASHINO...
INVIATE VENTI UNITÀ DEL TIPO **TERMINALE M** IN QUEL QUARTIERE!
VOGLIO UNA LISTA DELLE CASE DEGLI STUDENTI E DEGLI INSEGNANTI DI QUEL LICEO!
SE SI TROVANO NEL RAGGIO COPERTO DA QUEL RIPETITORE, INDAGATE CON PRIORITÀ UNO!

AMICI - IN EDICOLA
AMICI!

COFFEE

ACCIDENTI... QUELLI SEMBRANO I ROBOT DELLA SORVEGLIANZA!
EPPURE TU HAI RIATTACCATO SENZA DIRE DOVE TI TROVI!

ANCHE I CELLULARI SONO RINTRACCIABILI, FINO A UN CERTO PUNTO... SCUSAMI...
NON AVEVI ALTRA SCELTA... ERI TROPPO PREOCCUPATA PER TUA MADRE...

DOBBIAMO FARE QUALCOSA PER EVITARE CHE TI SCOPRANO!
DOVRO' PREPARARE UNA STANZA SEGRETA!

SEMBRA CHE LA COSA TI DIVERTA...
GIA', PERCHE' SEMBRIAMO LE PROTAGONISTE DI UN FILM DI SPIONAGGIO... NON E' NIENTE MALE, NON TROVI?

MA... COSA FACCIAMO DI GAN-CHAN?
NONOSTANTE ABBIAMO TELEFONATO A SCUOLA E ALLA POLIZIA, CI HANNO RISPOSTO CHE NON NE SAPEVANO NULLA...

NON MI FARO' PRENDERE DAL PANICO SOLO PERCHE' E' STATO CATTURATO DAGLI EXTRATERRESTRI!
IN UN MOMENTO DEL GENERE DOBBIAMO SOLO ASPETTARE RESTANDO CALME!

MALGRADO LE APPARENZE, HOICHI NON PERDE MAI IL SUO SANGUE FREDDO... SONO SICURA CHE SAPRA' CAVARSELA!

HANF!
HUH...

DANNA-
ZIONE!

SE SA-
PEVO CHE
SAREBBE
FINITA
COSÌ...
...MI SAREI
TENUTO IL
GUNNER
GLOVE!

SE VUOI,
TE LO POSSO
RESTITUIRE!

MINA-
GATA?!

DOVE SEI?!
SE ERI QUI INTORNO, PERCHE' NON HAI SALVATO NESSUNO?!

HANNO BRUCIATO I POLMONI DI QUEI POVERETTI IN UN ATTIMO CON LA CORRENTE ELETTRICA AD ALTISSIMA TENSIONE E' IMPOSSIBILE FARLI TORNARE IN VITA IN QUESTO CASO NON BASTEREBBERO NEMMENO LE MICROMACHINE DI CUI SONO DOTATA
D'ORA IN POI, MASSACRI DI QUESTO GENERE SARANNO ALL'ORDINE DEL GIORNO...

OGNI VOLTA CHE GRUPPI DI UOMINI SI ORGANIZZERANNO PER ALZARE LA TESTA E RIBELLARSI, LE RISERVE DI CONCIME ORGANICO DI RIOFARD AUMENTERANNO IN PROPORZIONE
VEDI QUESTO IMPIANTO? E' FATTO PROPRIO PER IL TRATTAMENTO DEI TERRESTRI ELIMINATI...

IL TRATTAMENTO...?
PER SFRUTTARE LA TERRA COME COLONIA, PRIMA DI TUTTO SARANNO INTENZIONATI A RIDURRE IL NUMERO DEGLI INDIGENI. PERCIO' CREDO CHE ELIMINERANNO MILIONI DI PERSONE

MILIONI DI PERSONE?!
KLONG
FRUMP
AH!
PARE CHE ABBIANO INIZIATO...

STAN-NO RICI-CLANDO DEI CADA-VERI?!

AAH...
MINA-GATA! DAMMI SUBITO IL GUAN-TO!

A DIR LA VERITA', TE L'AVEVO GIA' RESTI-TUITO...
COSA?!

NON TE NE SEI ACCORTO? LA TUA GIACCA E' NUOVA. CREA-TA APPOSTA DA ME!
CO-ME?!

SWISH

E' STATO QUANDO...?
MA...MA IO TI AVEVO RESTITUITO IL GUANTO MENTRE AVEVO INDOSSO QUESTA GIACCA!
MI SONO PERMESSA UN TRUCCHETTO...
OOH!
I DETTAGLI TE LI SPIEGHERO' IN UN ALTRO MOMENTO...
AAAAH!
SE NON INDOSSI IMMEDIATAMENTE LA TUTA TI SCHIACCERANNO!
CRACK

KLONNG
SKRRR

CI SONO DEI PRO-BLEMI NEL-LA CAMERA NUMERO 1!
OH, NO! MI HANNO AP-PENA ASSUN-TO E GIÀ MI TOCCA UN GUASTO?!

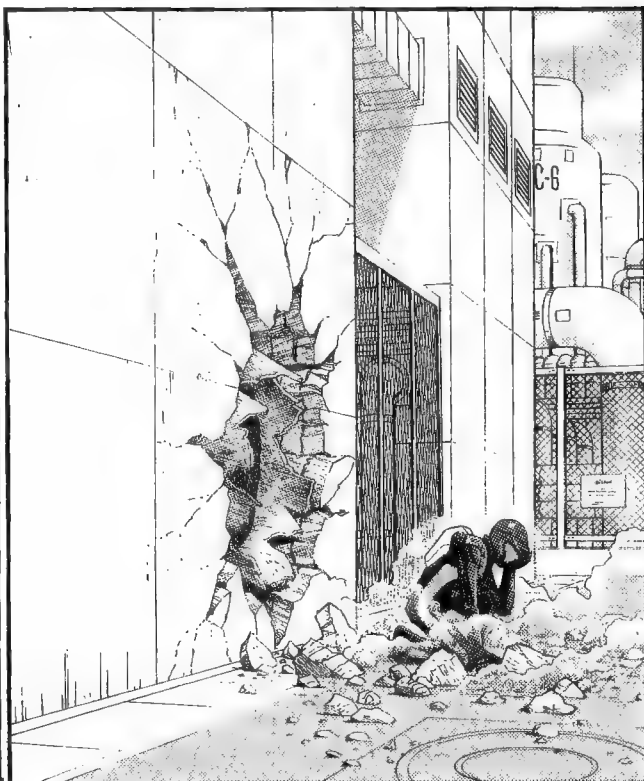
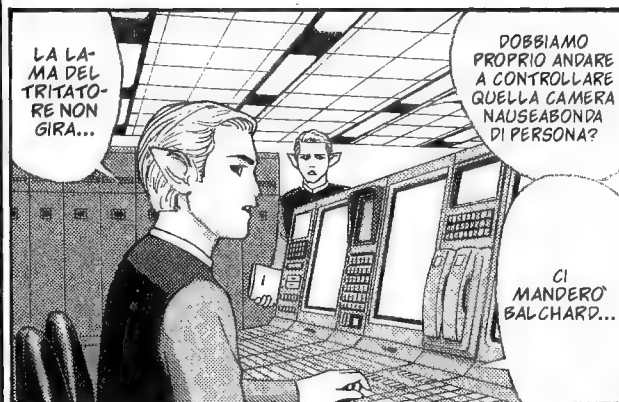
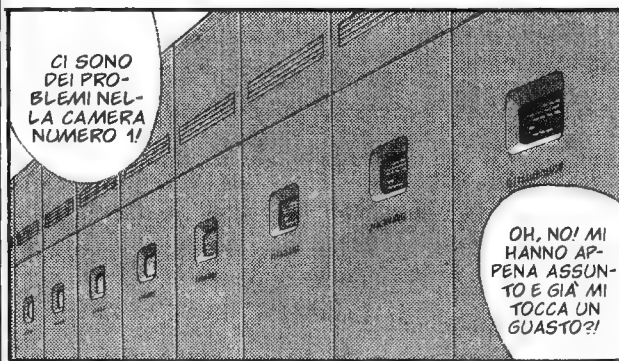
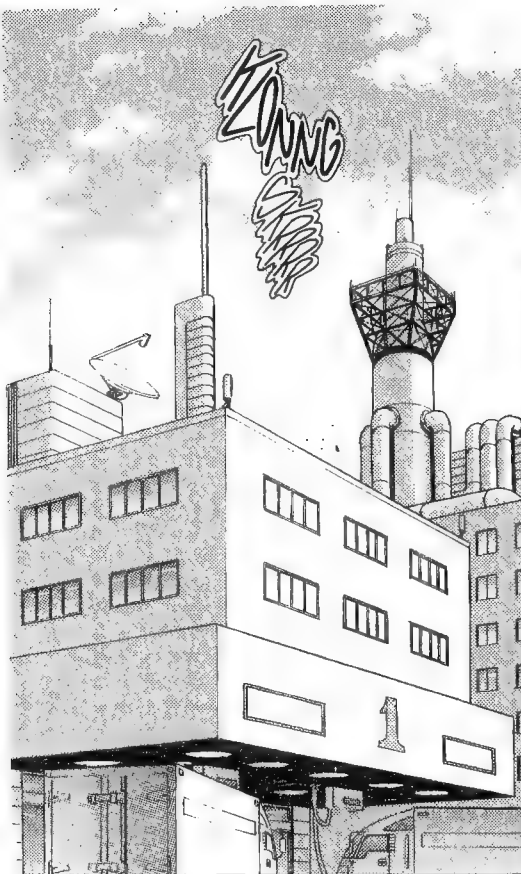
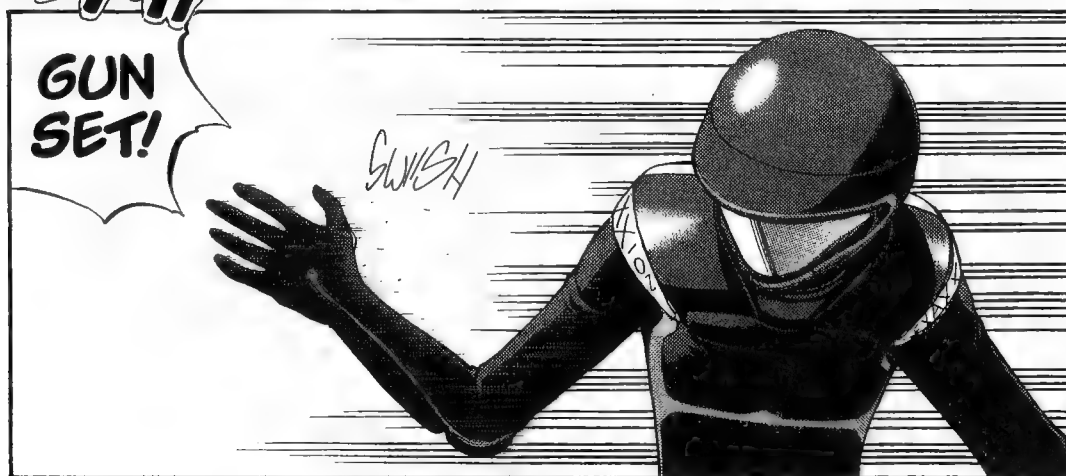
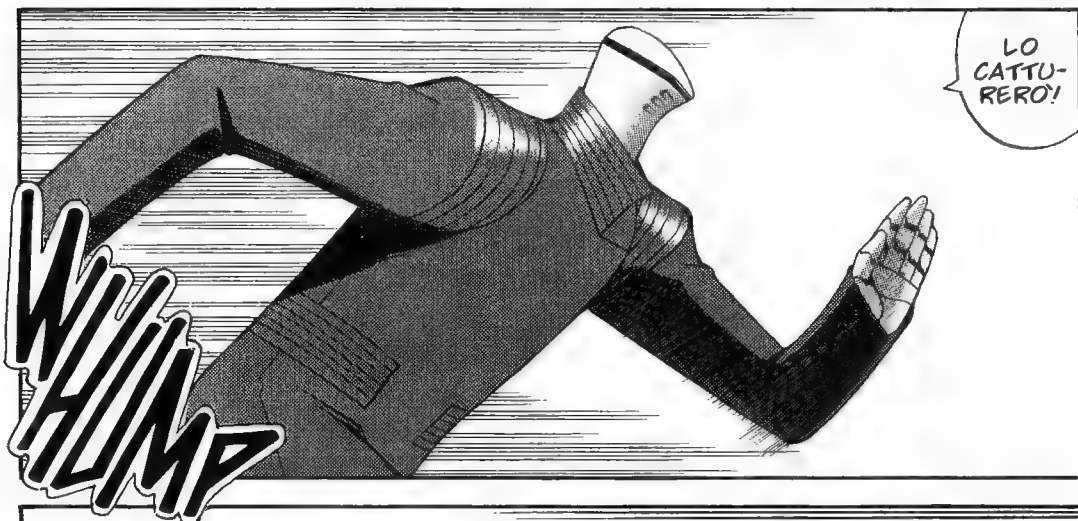
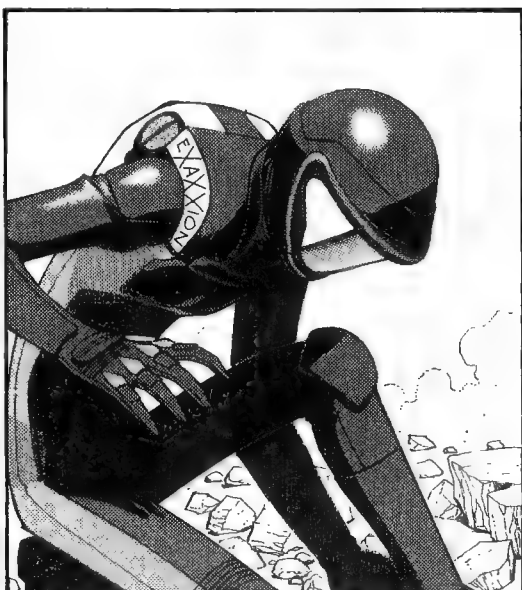
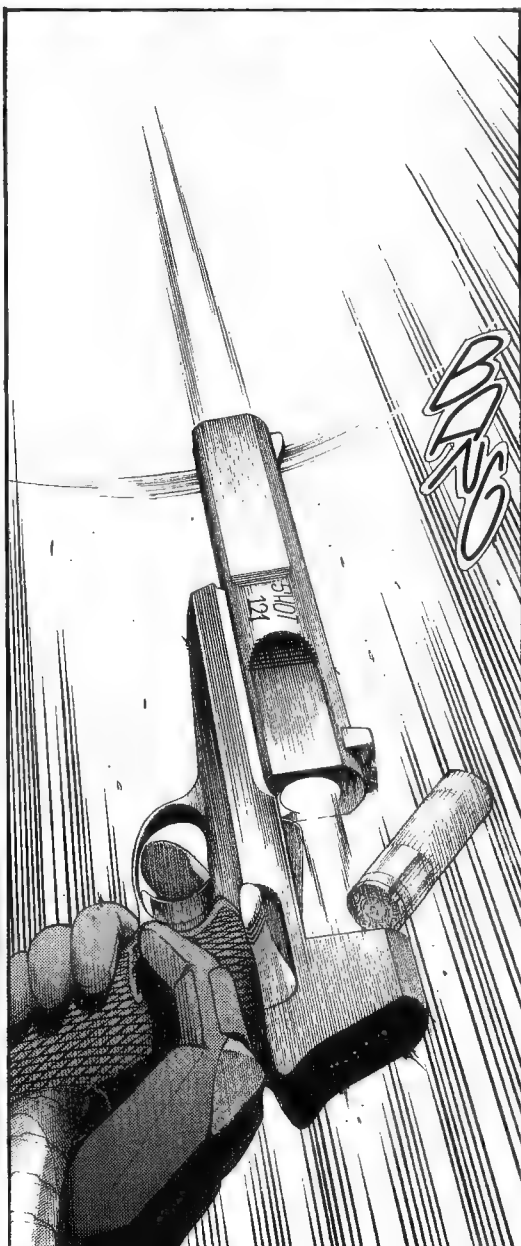
LA LA-MA DEL TRITATO-RE NON GIRA...
DOBBIAMO PROPRIO ANDARE A CONTROLLARE QUELLA CAMERA NAUSEABONDA DI PERSONA?
CI MANDERÒ BALCHARD...

WHIRRR

C-6

WHINNN
OBIETTIVO CLASSIFI-CATO S, INDI-VIDUATO!

EXAXXION

LO CATTU-RERÒ!
WHUMP
GUN SET!
SWISH

SHOT 121
EXAXXION
SHOT 121
BLOW FORWARD CON FUNZIONE A GAS

WHOKK
WHOKK
WHOKK
WHOKK
WHIRR
MA CHE...?!
PER-
CHE` NON
CADE?!
WHAM
WHATHUM

EXAX

KAWHAM

WHSSS

KWANNNG

I PROIETTILI DELLA PISTOLA CHE HAI SU QUELLA MANO NON SONO ADATTI A PERFORARE IL BER-SAGLIO!
MINA-GATA!

UH?

IL M-MIO BAM-BINO...
E' PERI-COLOSO STARE QUI!
ESCA SUBI-TO DA LI' SOTT...

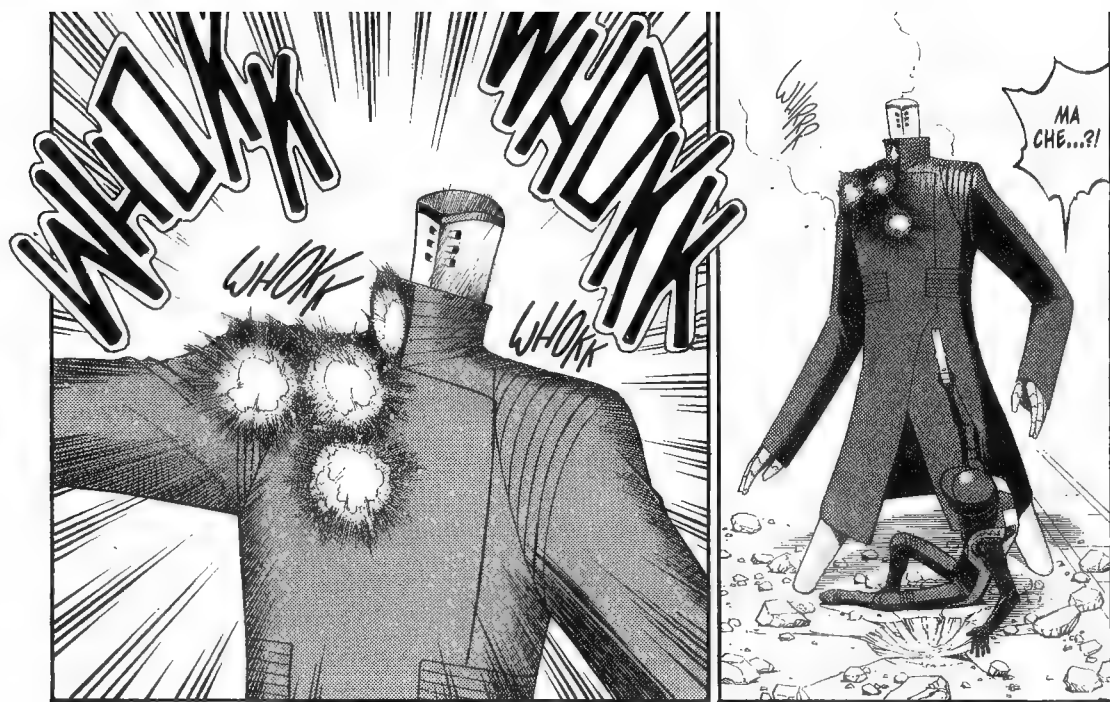
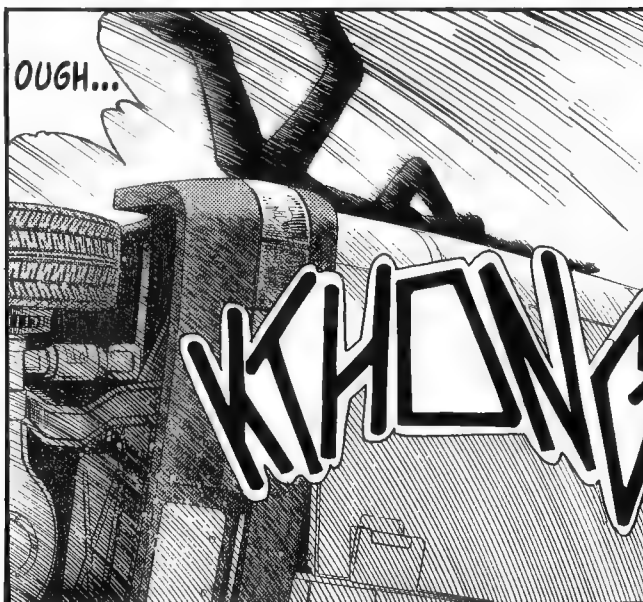
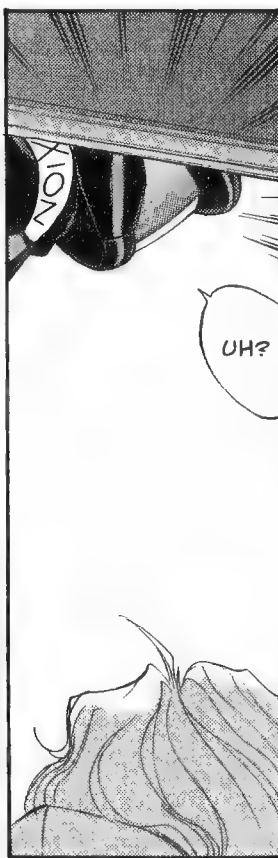
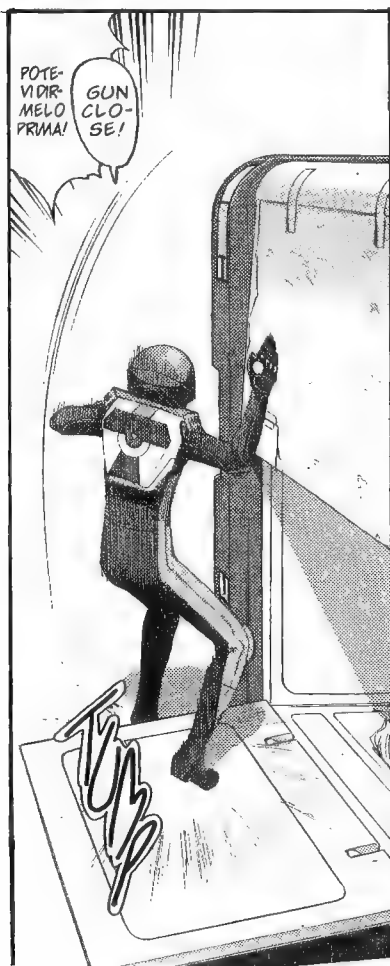
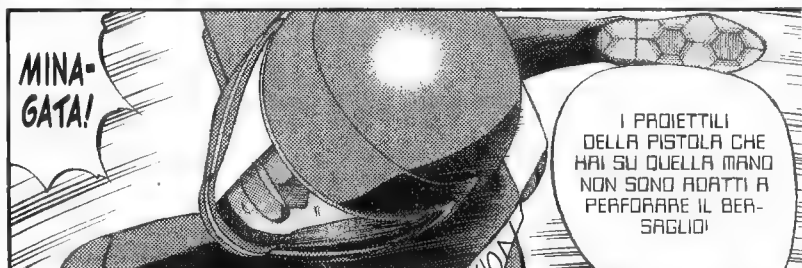
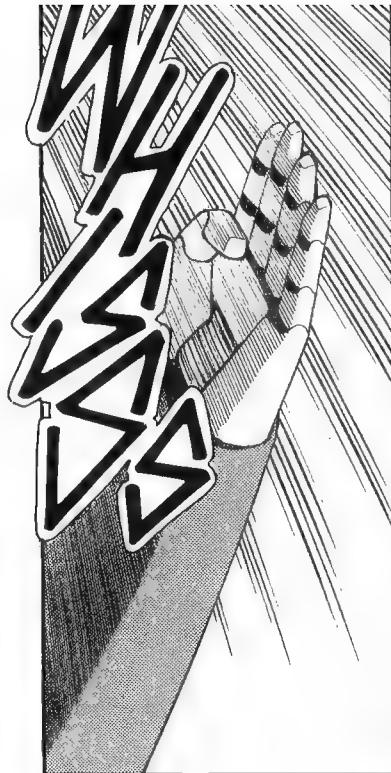
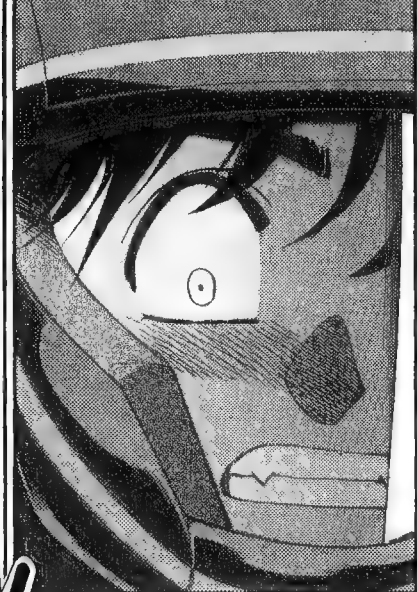
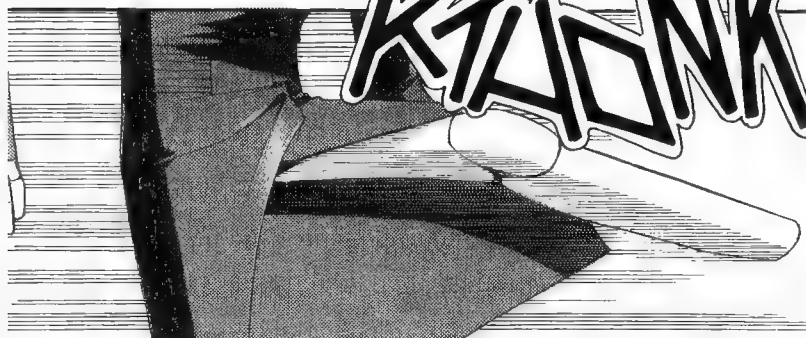
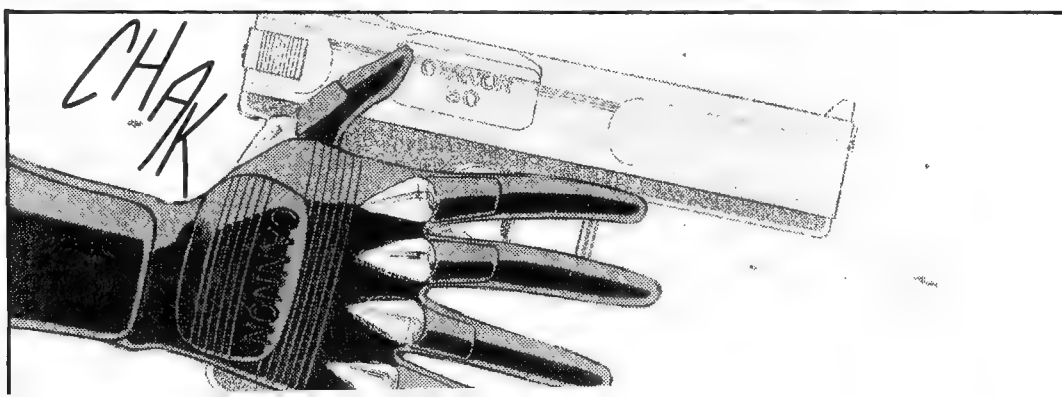
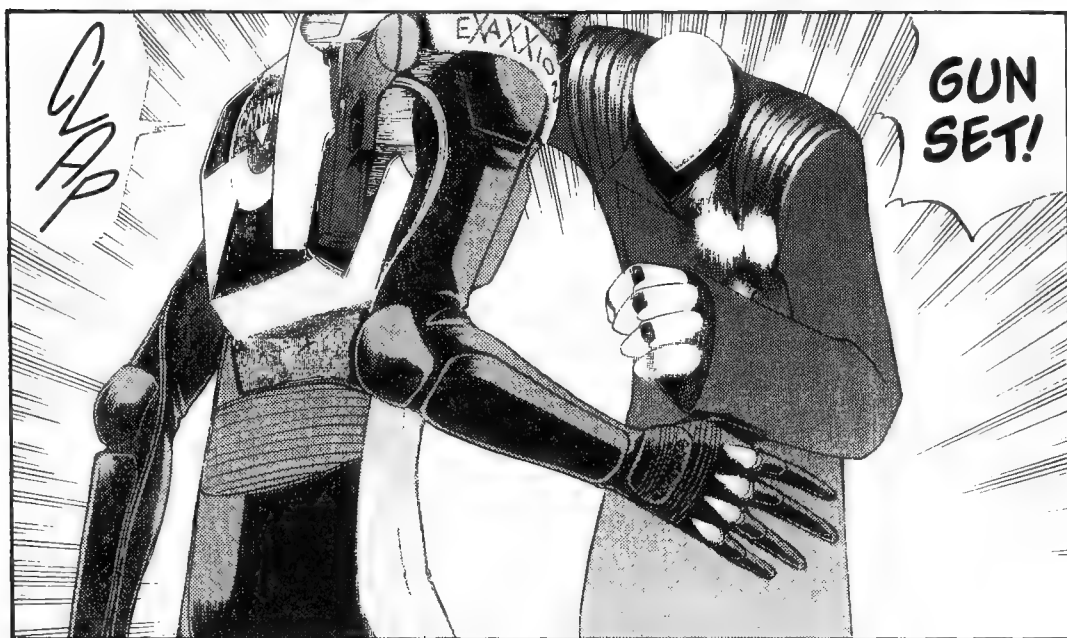
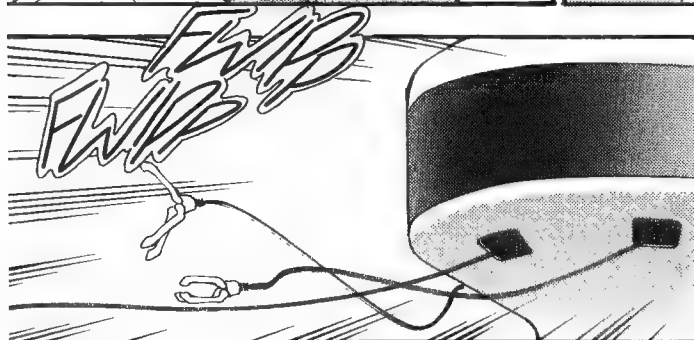
GUN CLO-SE!
POTE-VI DIR-MELO PRIMA!
TUMP

KTAONK
GAWLOP
OH!
STIUNG

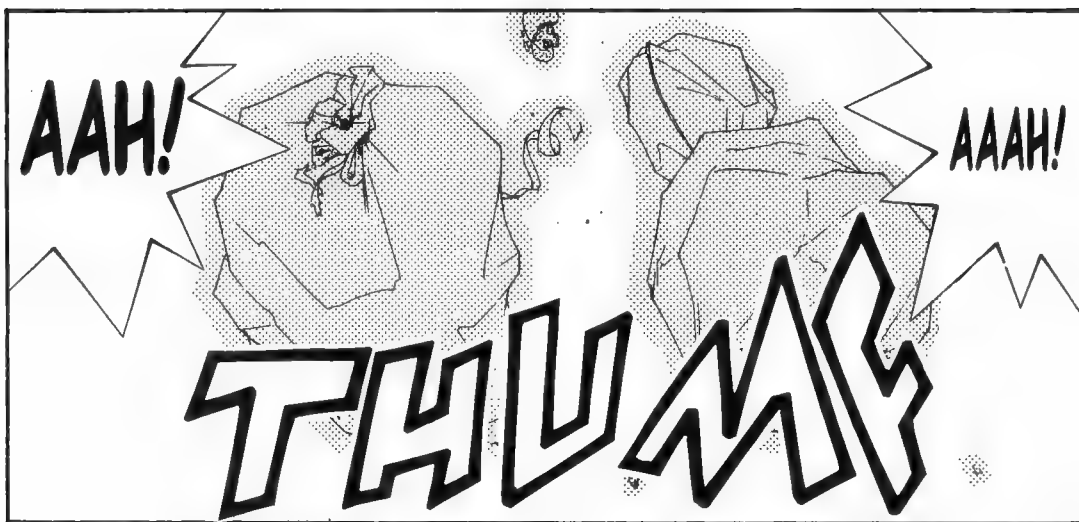
NOOOH!
M-MA
CO...?

GUN
SET!
CLAP

CHAK

EXAXXION - CONTINUA

BUG PATROL di Tadatoshi Mori

TRINCA TRINCA TRINCA!

AAH!
AAAH!
THUMP

N-NON TI SEI FATTO MALE, SEKUTO?
E' LA SESTA VOLTA...
MA CHE STAI FACENDO?
AH AH...
OH, CAVOLI!
VA BENE! AH AH! D'ACCORDO!

DIRE **DOMANI** E' COME LAVARSENE LE **MANI**!

BUONA-
SERA!

AH, SEI ANCORA TU?
UH?! UH?!

COME SAREBBE A DIRE GRA-ZIE?!
GRAZIE, PER PO-CO FA!

PER AVER PROVOCATO QUEI TRE ENERGUMENI...
...IL MIO LOCALE È STATO TRASFORMATO IN UN CAMPO DI BATTAGLIA!
SOK
È UN MIRACOLO CHE NON CI SIANO STATI FERITI!
GIÀ... UN MIRACOLO

PORTAMI IL COCKTAIL DELLA CASA... E ANCHE UN PIATTINO, PER FAVORE!
IO LO AMMAZZO!
DIRETTORE... E' PUR SEMPRE UN CLIENTE... P-PER ORA...

AH-EHM...

APPENA AVETE FINITO DI BERE, ANDATEVENE SUBITO!
THUMP
D'ACCORDO!

SICCHÈ QUELLA ROBA È SAKE...

MMM...

OH... QUESTA?
CHE INVIDIA, QUELLA CANNUCCIA DA FARFALLA!

OOH!

NAMI! EHI, NAMI!
ANCHE A TE, DAIKINBOSHI!
UH?

WOW!
TE NE REGALO UNA, KABURI!

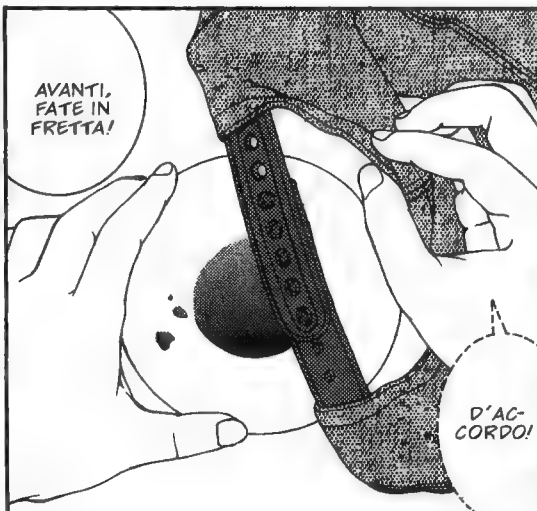
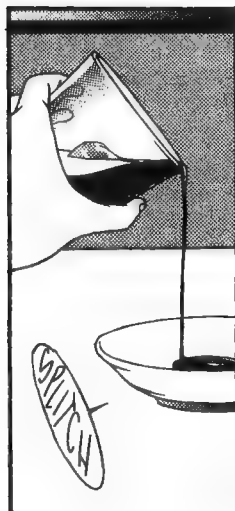
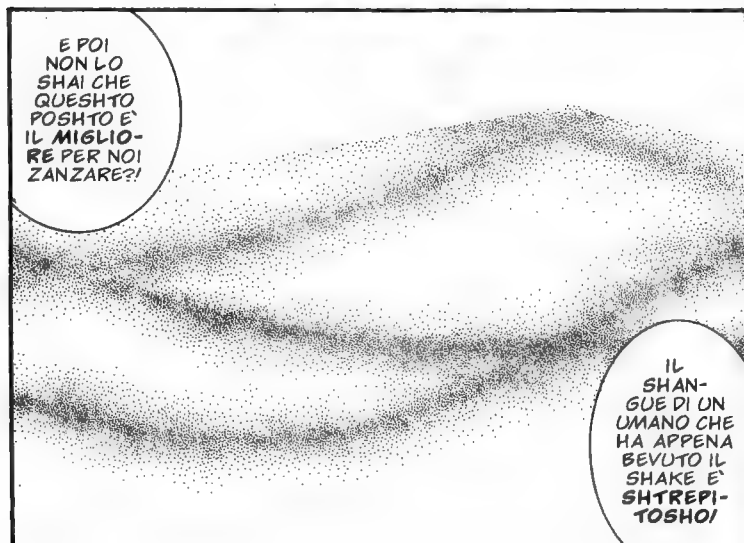
DOPO AVER BEVUTO IL SAKE...
...ANDREMO A DIVERTIRCI TUTTI INSIEME, D'ACCORDO?
EH EH
VA BENE!
DOPO-TUTTO...

...E' PROPRIO PER QUESTO CHE HO DECISO DI BERE...

EHI! MA TU SEI **RIKIYA KATORI**, DEL CORSO DELLE **ZANZARE!**

PERCHE` TI TROVI IN QUESTO LOCALE?

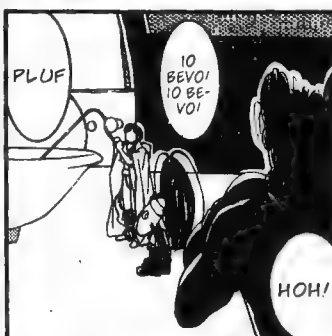
...E PER GIUNTA SOTTO QUESTO BERRETTO?!

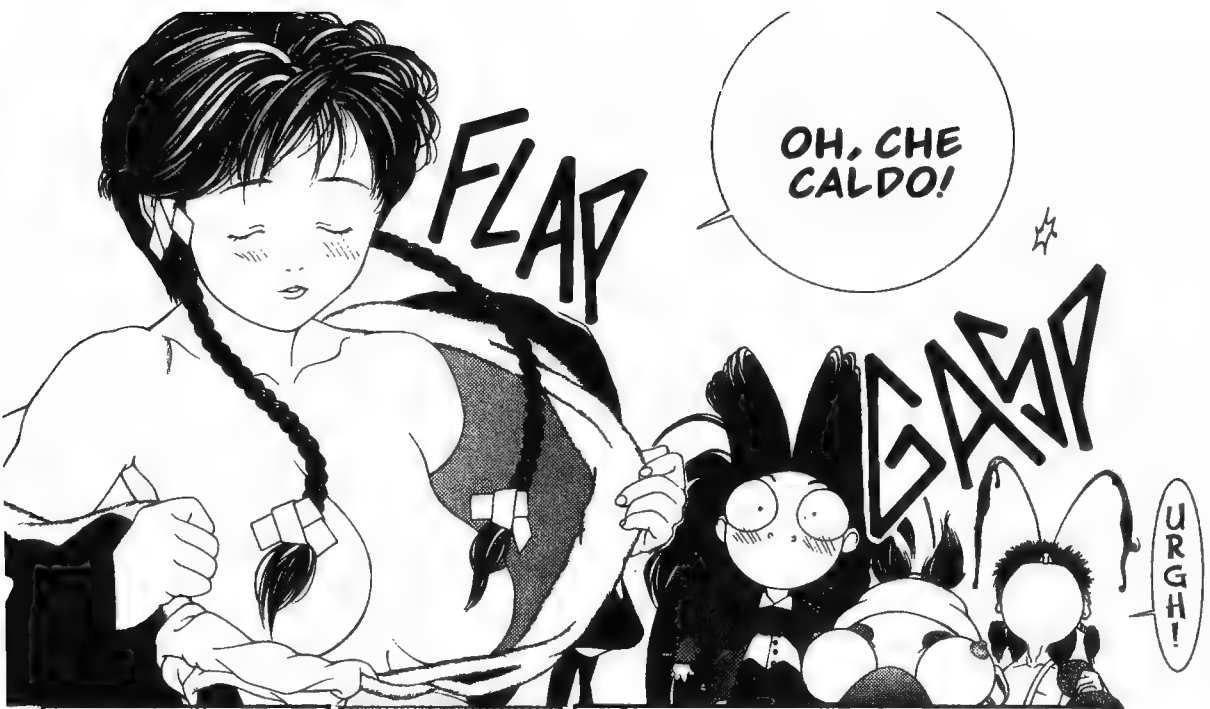
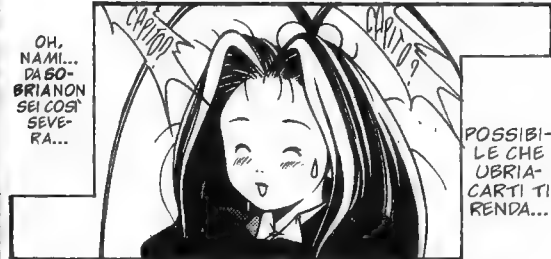
SHIETE SHTATI **VOI** A COPRIRMI CON QUESHTO!

GLOP
BURRP
PO TREMO BERNE QUANTO NE VOGLIAMO!
MA NOI JUNIORES NON POSSIAMO DANNEGGIARE GLI UMANI...
LO SHO!

...SHE NON LO FACCIO ORA ME NE PENTIRÒ PER TUTTA LA VITA! ANCHE VOI, QUANDO SHARETE DIVENTATI INSHETTI VERI E PROPRI...
POCO FA HO DETTO CHE IL SHAKE NON È FATTO PER NOI INSHETTI, MA DATO CHE PRIMA O POI DOVRÒ SHPOSHARMI E ASHTENERMI DAL BERE SHANGUE...

...NON POTRETE PIÙ FARE COSHE DEL GENERE, SHAPETE?
NON C'È NIENTE DI MALE NEL FARE UN PO' DI BACCANO BEVENDO COME FANNO GLI ESSHERI UMANI...

PLUF
IO BEVO! IO BEVO!
HOH!

SSIP

EHI, DICO...
UNA PRIMA DELLA CLASSHE COME TE NON DOVREBBE BERE COME UNA SHPUGNA!

HANF

OH, CHE CALDO!
FLAP
GASP
URGH!
UH?
KABURI... SHIEDITI LÌ!
S-SÌ!
PERCHÈ TI SHEI TOLTA IL TUO GILÈ?
UN'UNIFORME IN DISHORDINE È INDICE DI MANCANZA DI RESHPONSHABILITÀ! LO SHAI, VERO?!
L'HO... PRESTATO A TE!
POSSIBILE CHE UBRIACARTI TI RENDA...
CAPITO?
OH, NAMI... DA SOBRIA NON SEI COSÌ SEVERA...
OOH, CAVOLI! MI GIRA LA TESTA!
NAMI! COPRITI IMMEDIATAMENTE!
NNGH!
MA CHE...?

...TI SHTA... PARLANDO...

SIIIP

SIIIIP

MA E' BUONISSIMO!

CHE SENSAZIONE PIACEVOLE!

E DAI, PIANTALA DI FARE IL SOSTE-NUTO!

WHACK

SAN-
GUE

OH!

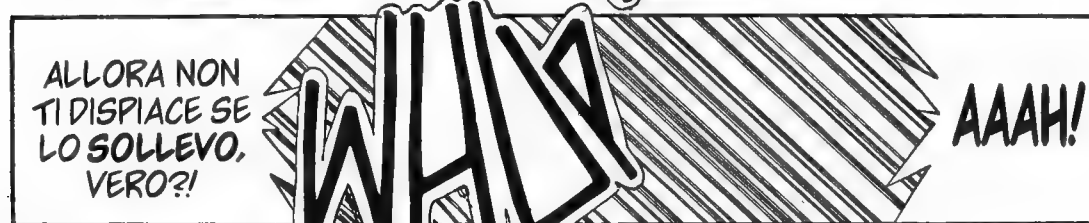
..DATO CHE SEI DA SOLO, SI PUÒ SAPERE COME FAI A PRODURRE TUTTO QUESTO CHIASSO?!
GLIP
C-CHIASSO?!

CERTAMENTE!
PARE CHE TU TI STIA DIVERTENDO...

PERÒ...

DA COME LO BEVEVA RIKIYA, SEMBRAVA CHE FOSSE QUASI COME IL SAKE...
MMM...
CHE SAPORE AVRÀ IL SANGUE UMANO?

GLLP
OH, BE'... LO SCOPRIRÒ BEVENDOLO!

TI DICO CHE NON C'È NIENTE!
GRAB
COSA NASCONDI SOTTO QUESTO BERRETTO?!

AAAH!
WHAP
ALLORA NON TI DISPIACE SE LO SOLLEVO, VERO?!

PRUUSSH
CHE SCHIFO!

SCAP-
PIAMO!
AARGH! IL MIO OCCHIO!

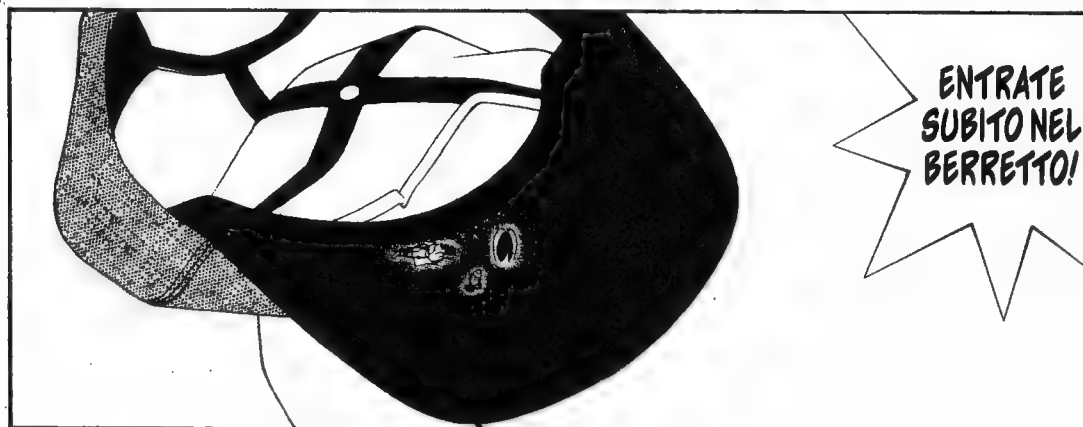
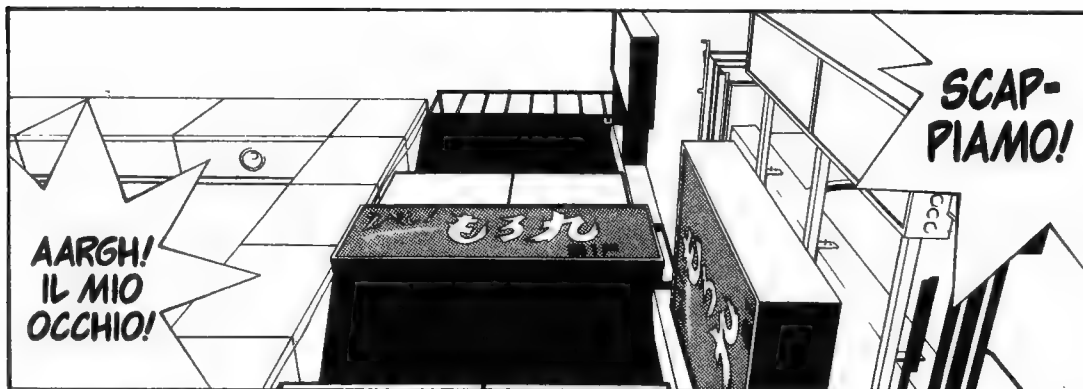
ENTRATE SUBITO NEL BERRETTO!

TUMP
UH?!

BENE, RAGAZ-ZO...
MA GUARDA... NON DIRMI CHE SEI QUI PER RIPA-GARE I DANNI?

...AL LA-
VORO!

SMASH

BUG PATROL - CONTINUA

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima

MEGUMI VS. QUEEN

GRAZIE!
ECCOTI IL LIBRO SULL'AERODINAMICA.
AERODINAMICA

OH, E' UN CORSO MOLTO SEGUITO...
IMMAGINAVO CHE TU LO FREQUENTASSI...
COME SAPEVI CHE FREQUENTAVO IL CORSO DI AERODINAMICA?

ME N'ERO ACCORTA SOLO DOPO ESSERE USCITA DI CASA!

E' FATICOSO SEGUIRE QUEL CORSO, VERO?

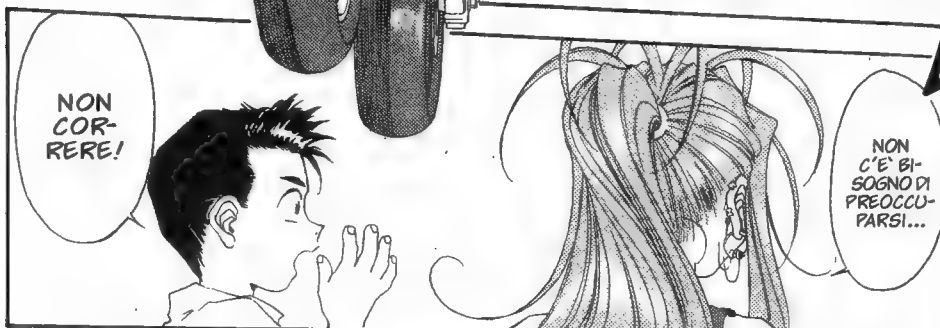
PROPRIO COSI'! E` A NUMERO CHIUSO, E PER GIUNTA BISOGNA ARRIVARE FRA I PRIMI TRENTA PER POTERLO FREQUENTARE!
GRAZIE!

PERO` E` MOLTO DIVERTENTE, PERCHE` SI FANNO MOLTI ESPERIMENTI PRATICI...
...COME FAR VOLARE AEREI DI CARTA!
BONG

UH? L'ORARIO DELLE LEZIONI E` CAMBIATO?
MMM... NO!
PERCHE`?

BE', AI MIEI TEMPI...
...NON FACEVAMO IN TEMPO A SEGUIRLE, SE NON PARTIVAMO DALL'UNIVERSITA` ALMENO PER LE UNDICI E TRENTA.

OH, DIO! ANCHE ADESSO E` COSI'!
MANCANO ANCORA TRENTA MINUTI...

DANNAZIONE AGLI OROLOGI CON CARICA MANUALE!
DEVO CORRE-RE!
BRAAAAAAN
NON C'È BI-SOGNO DI PREOCCU-PARSI...
NON COR-RERE!
LA SUA MOTO LE VUOLE BENE, E AVRÀ CU-RA DI LEI...

INOKURADAI

I SEI CHILOMETRI DI STRADA COMUNALE PER RAGGIUNGERE INOKURADAI DALLA SEDE PRINCIPALE...

...ALLE UNDICI E TRENTA DEL TERZO MERCOLEDÌ DEL MESE.

DRAAAAAA

...SI TRASFORMA IN UNA SORTA DI PISTA MOTOCI-CLISTICA!

WROOOOOO

UNDICI...

DODICI...

...

QUINDICI...

SEDICI...

EHI...

C'È QUEEN!

SE LEI È QUI, NON C'È NULLA DA TEMERE...

WRRRRRR
VENTI...
DICIANNOVE...
VENTITRE...
VENTIQUATTRO...
Arai HELMET
VENTISEI...
VENTISETTE...
VENTOTTO...
VENTINOVE...
...
PAPAPAPA
KSR

SONO PARTITA IN RITARDO!
IN CHE POSIZIONE MI TROVERO'?!

ZIP
YAMAHA

TRENTA.

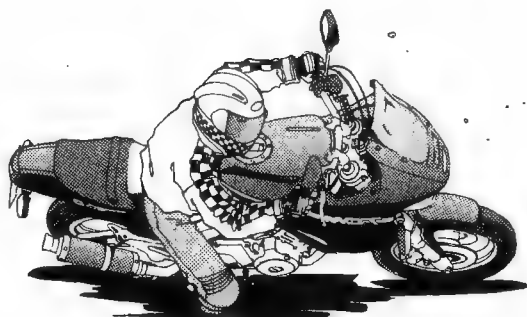
AAH!

QUELLA E' QUEEN!

PARE CHE LA PICCOLA SE NE SIA ACCORTA...

LA PREDA DI OGGI È UN PO' MAGRA PER ME...
AH AH AH... CHE PECCATO...

TI SUPERERÒ, CARA PICCOLA **TRENTESIMA CLASSIFICATA**... ATTUALMENTE SEI L'**ULTIMA** DEL GRUPPO CHE POTREBBE PERMETTERSI DI ASSISTERE ALLA LEZIONE, E PER OTTENERE QUEL POSTO LOTTERAI STRENUAMENTE... MA SARÒ **IO** A CONQUISTARLO, E ME LO SARÒ MERITATO, PERCHÈ L'AVRÒ OTTENUTO BATTENDO TE...

Orai

ACCIDENTI!

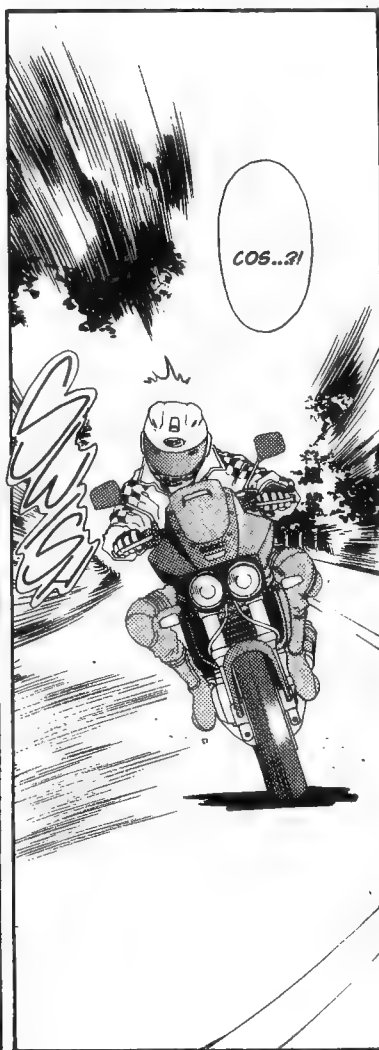
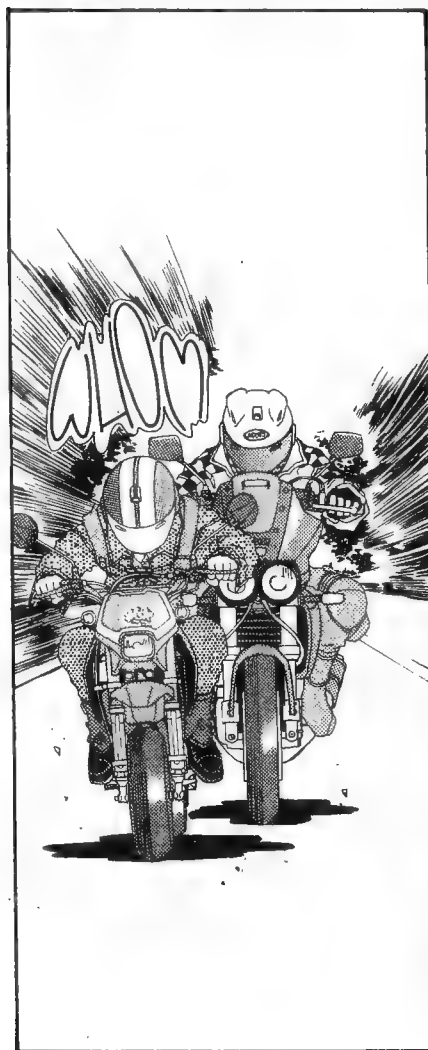
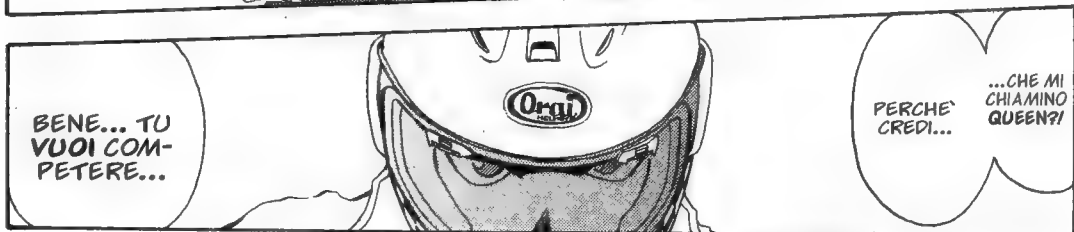
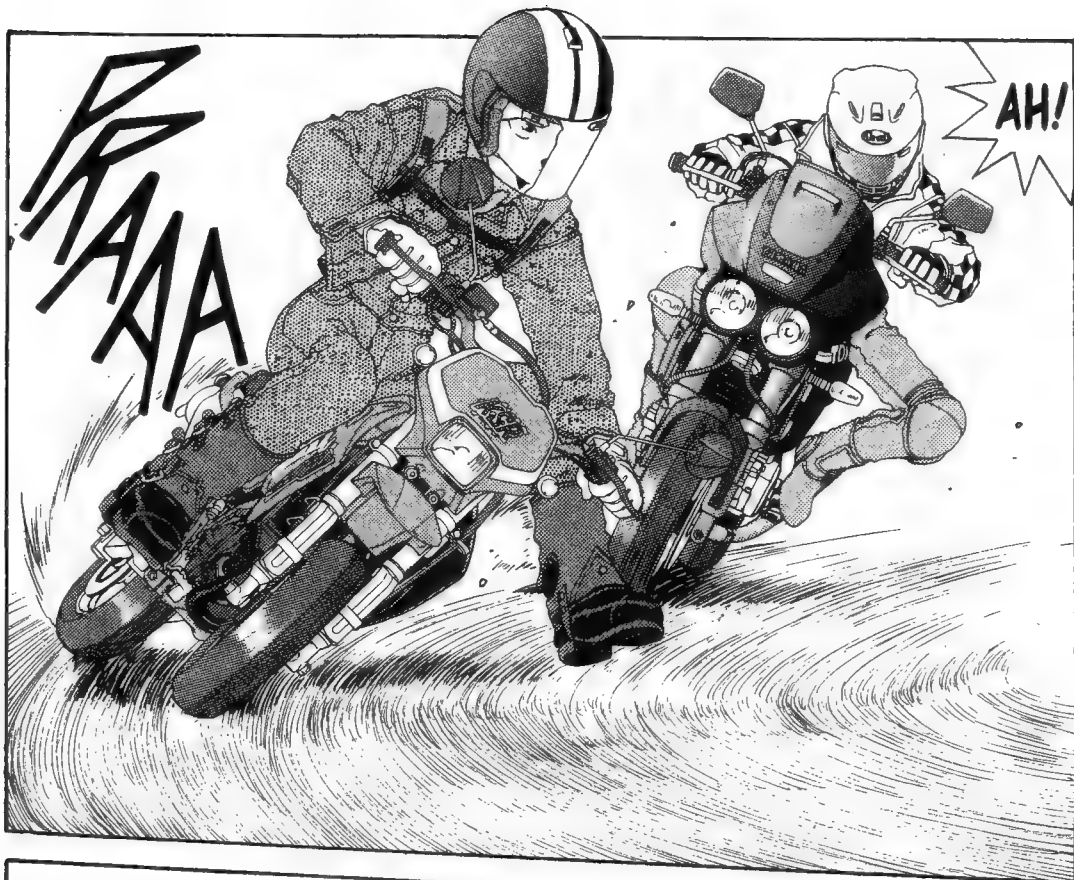
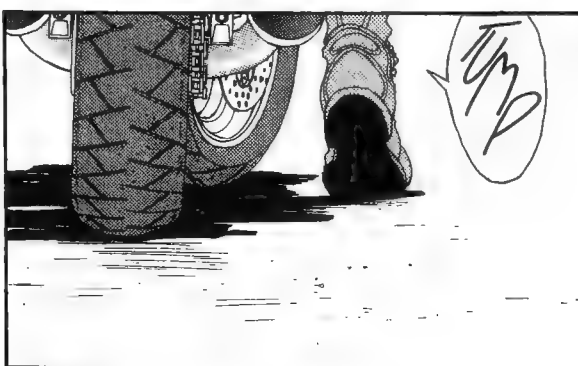
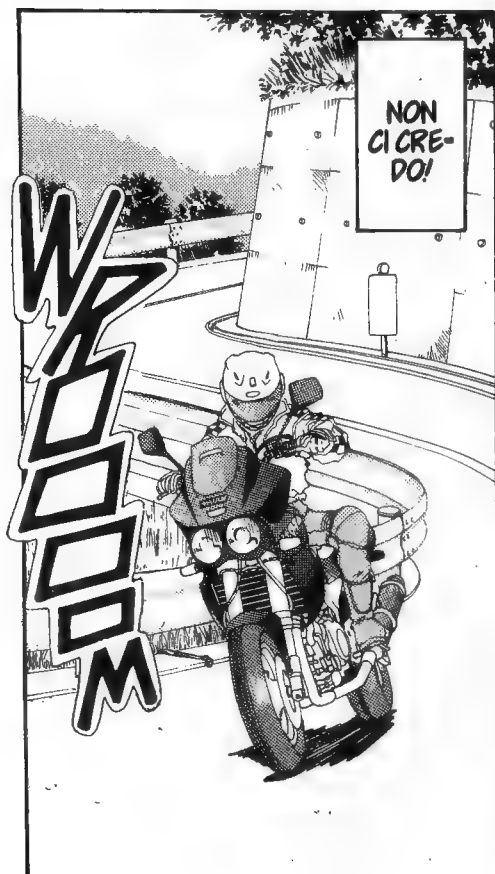
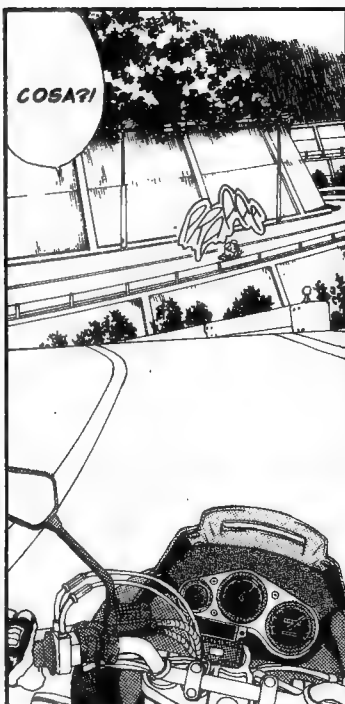
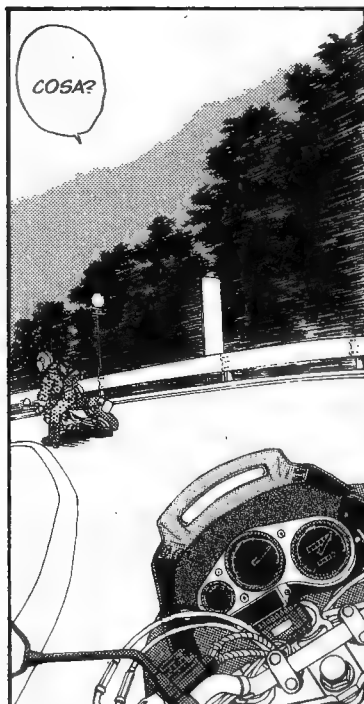
SE QUEEN È ALLE MIE SPALLE...
...SIGNIFICA CHE IO SONO LA **TRENTESIMA**...

DOVREMO METTERCE-LA TUTTA...
...MIA CARA DUE RUOTE!
HEH

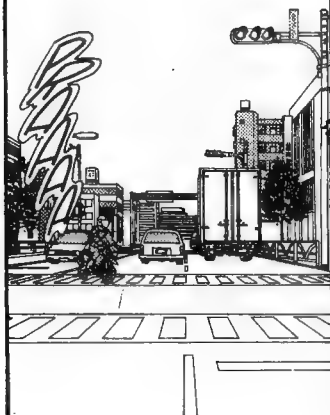
VEDIA-MO...
...IN CHE MODO TI SORPAS-SERÒ

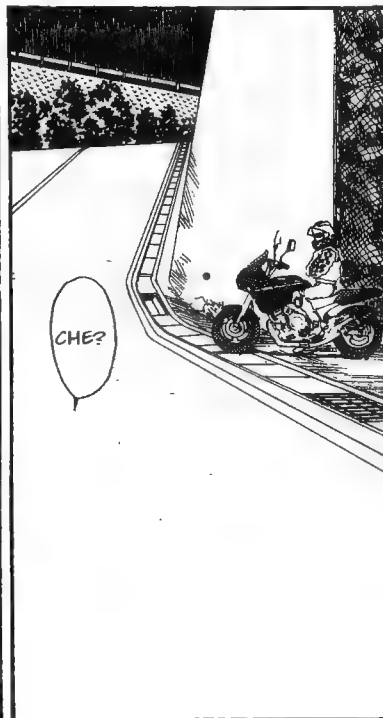
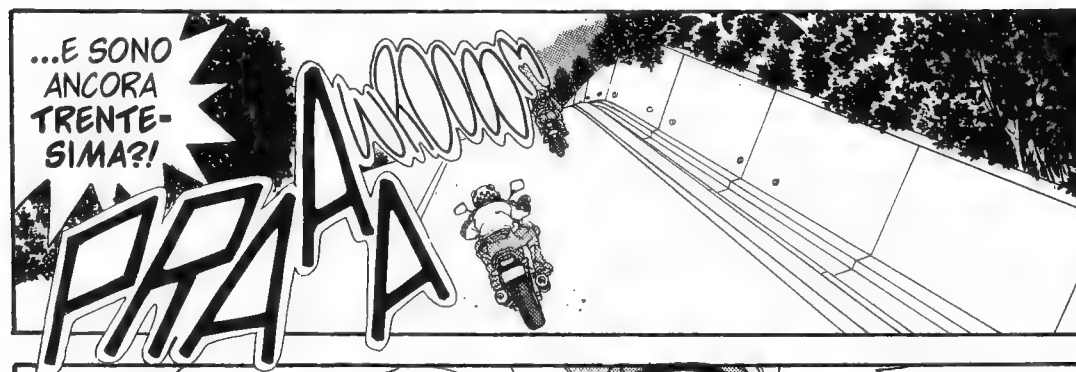
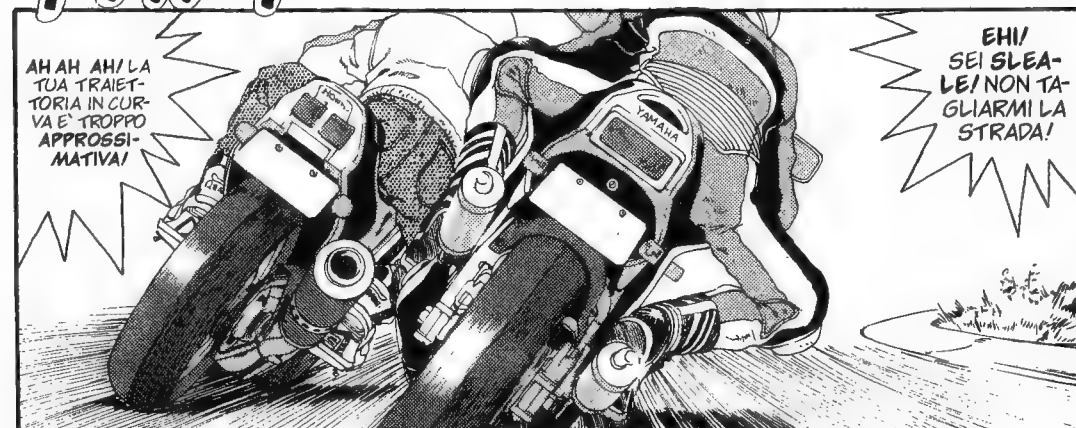
COS...?!

PRAAAA
AH!
...
BENE... TU VUOI COMPETERE...
PERCHE` CREDI...
...CHE MI CHIAMINO QUEEN?!
D'ORA IN POI IMPEGNERÒ TUTTE LE MIE ENERGIE!

COSA?
COSA?!
EHI!
NON CI CRE-DO!
WHOOOOOM
TUMP

HUH...

LA PROSSIMA SETTIMANA EVITERÒ LE FACILONERIE E TI DIMOSTRERÒ CHI SONO!

E COSÌ LA SETTIMANA PASSÒ...

OGGI SONO IN TEMPO!

CHE?

QUEEN?!
NON CI POSSO CREDERE! SONO PARTITA COSÌ PRESTO...
...E SONO ANCORA TRENTESIMA?!
PRAAA
AH AH AH! LA TUA TRAIETTORIA IN CURVA È TROPPO APPROSSIMATIVA!
EHI! SEI SLEALE! NON TAGLIARMI LA STRADA!

SU, LASCIATI SORPAS-SARE DA QUEEN!

OH!

AVREI **VOLUTO** DIRTI QUE-STO...

WROOOM

PAT PAT
...
DRAAAAA
WHAAAAM

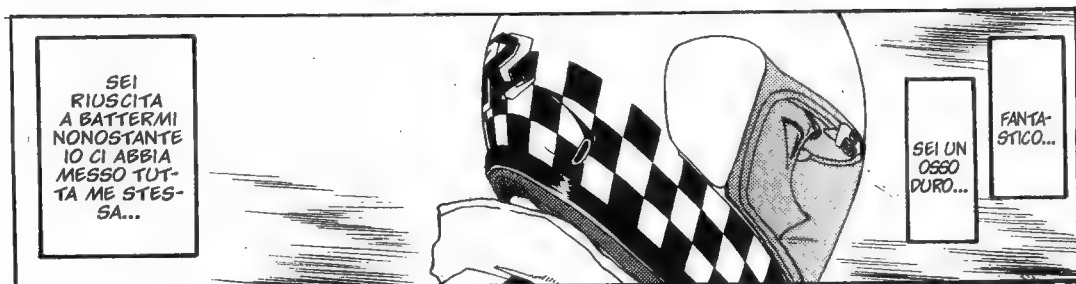
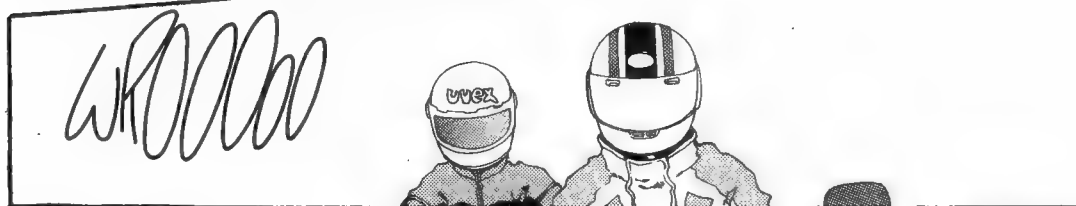
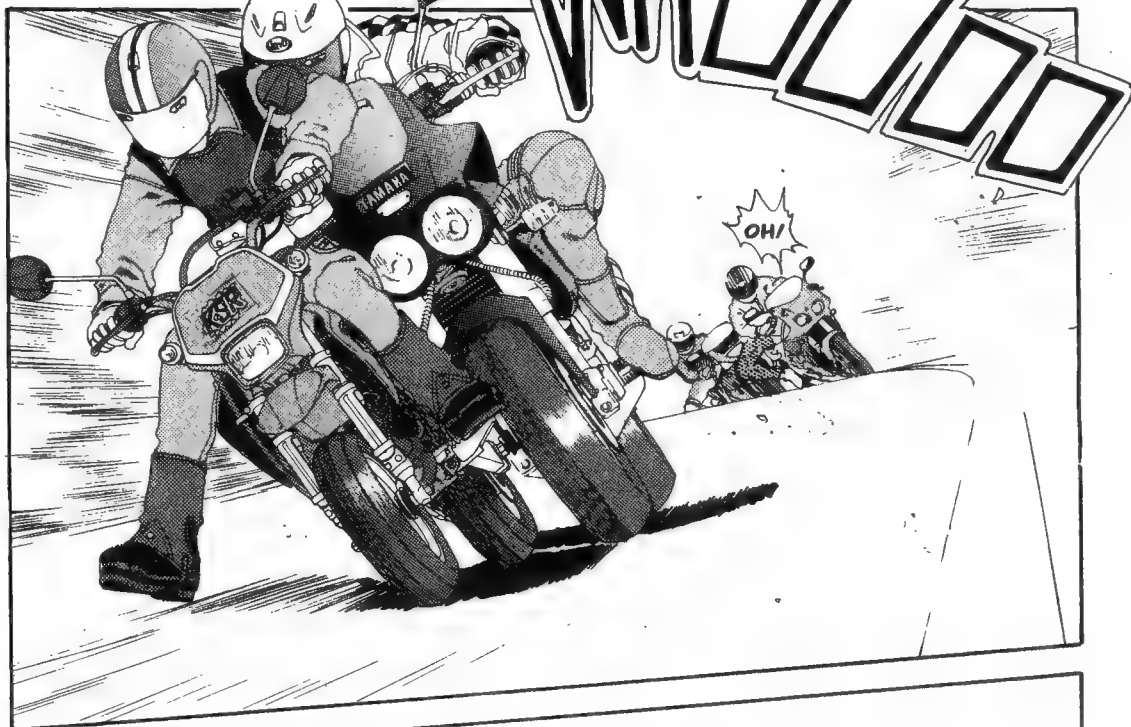
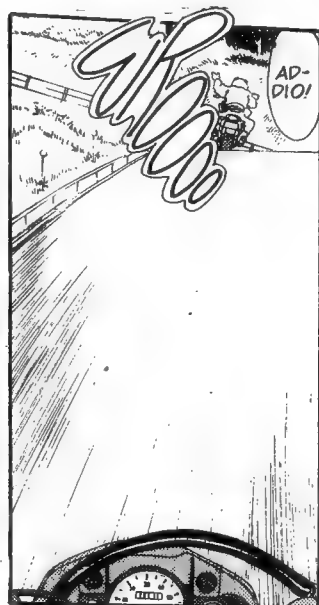
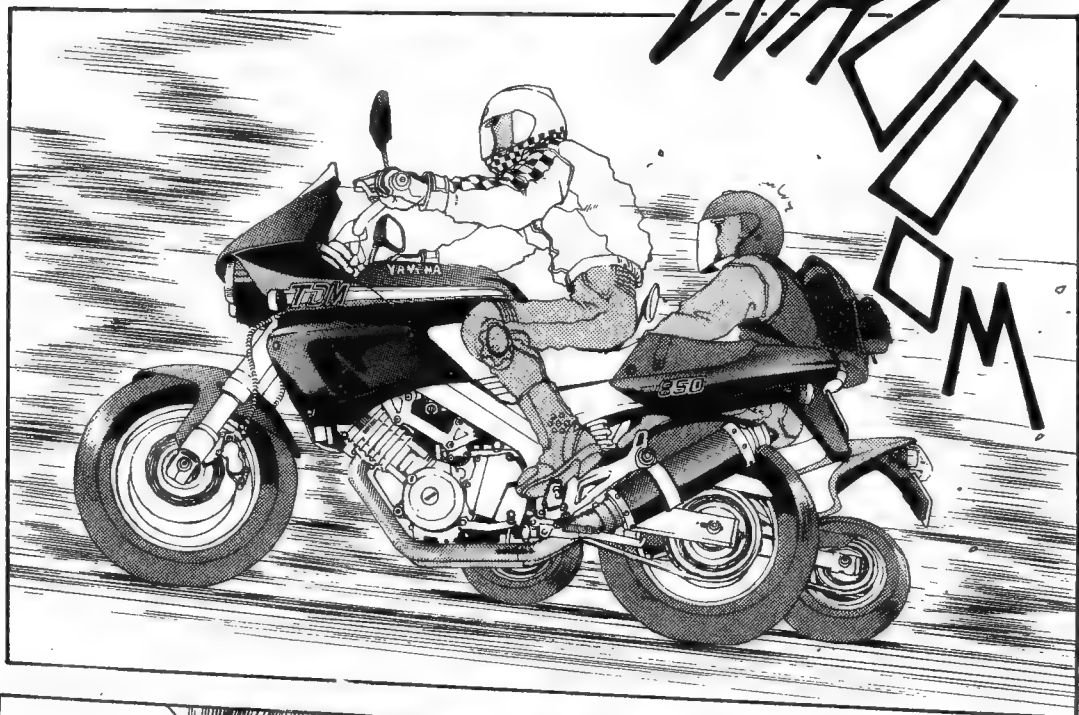
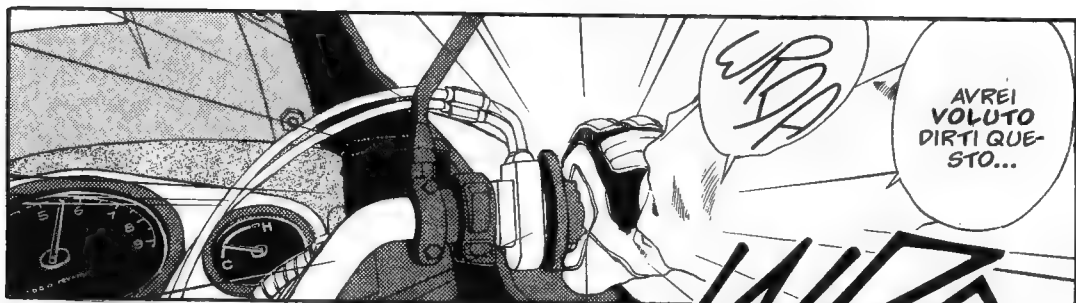
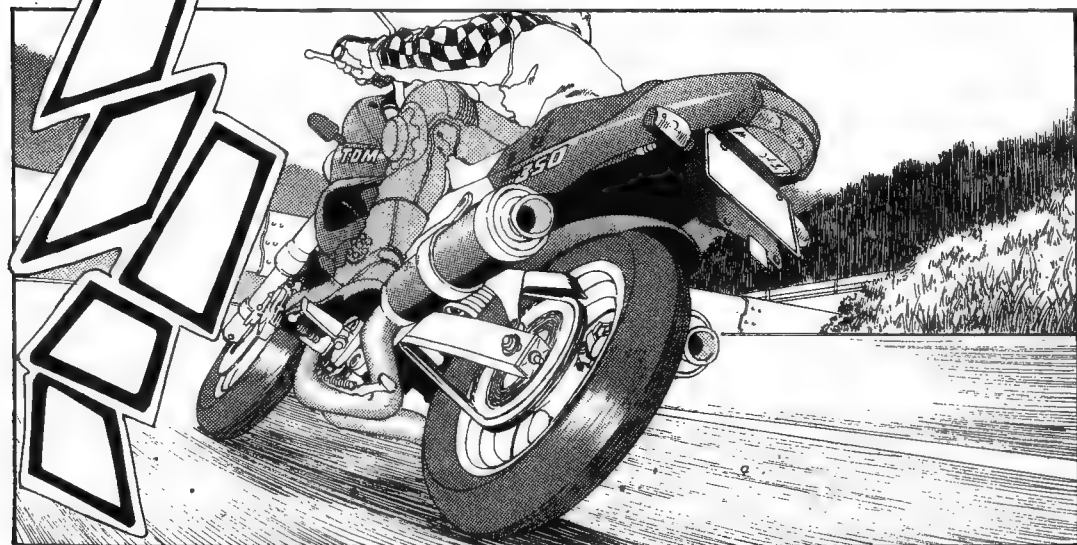
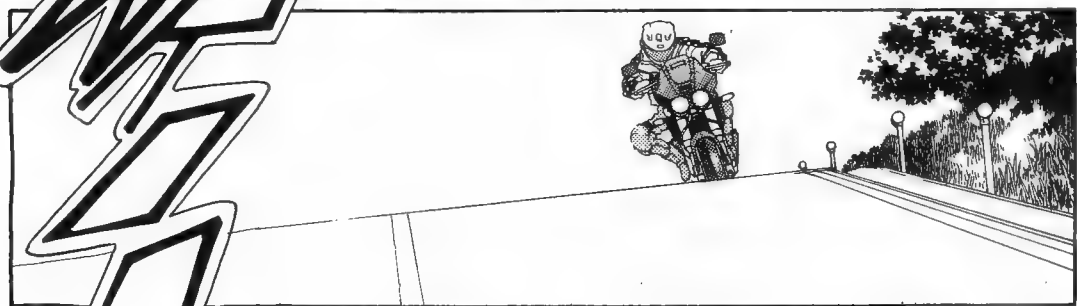
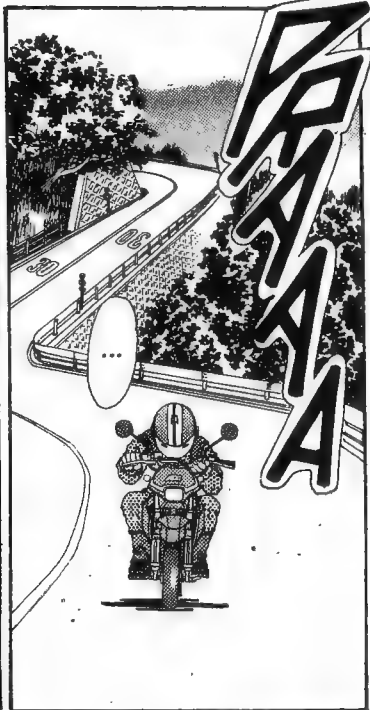
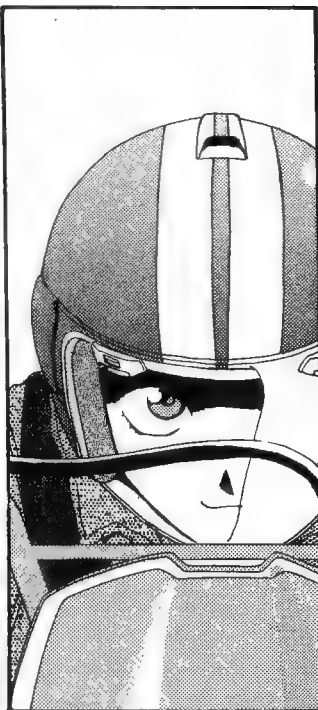
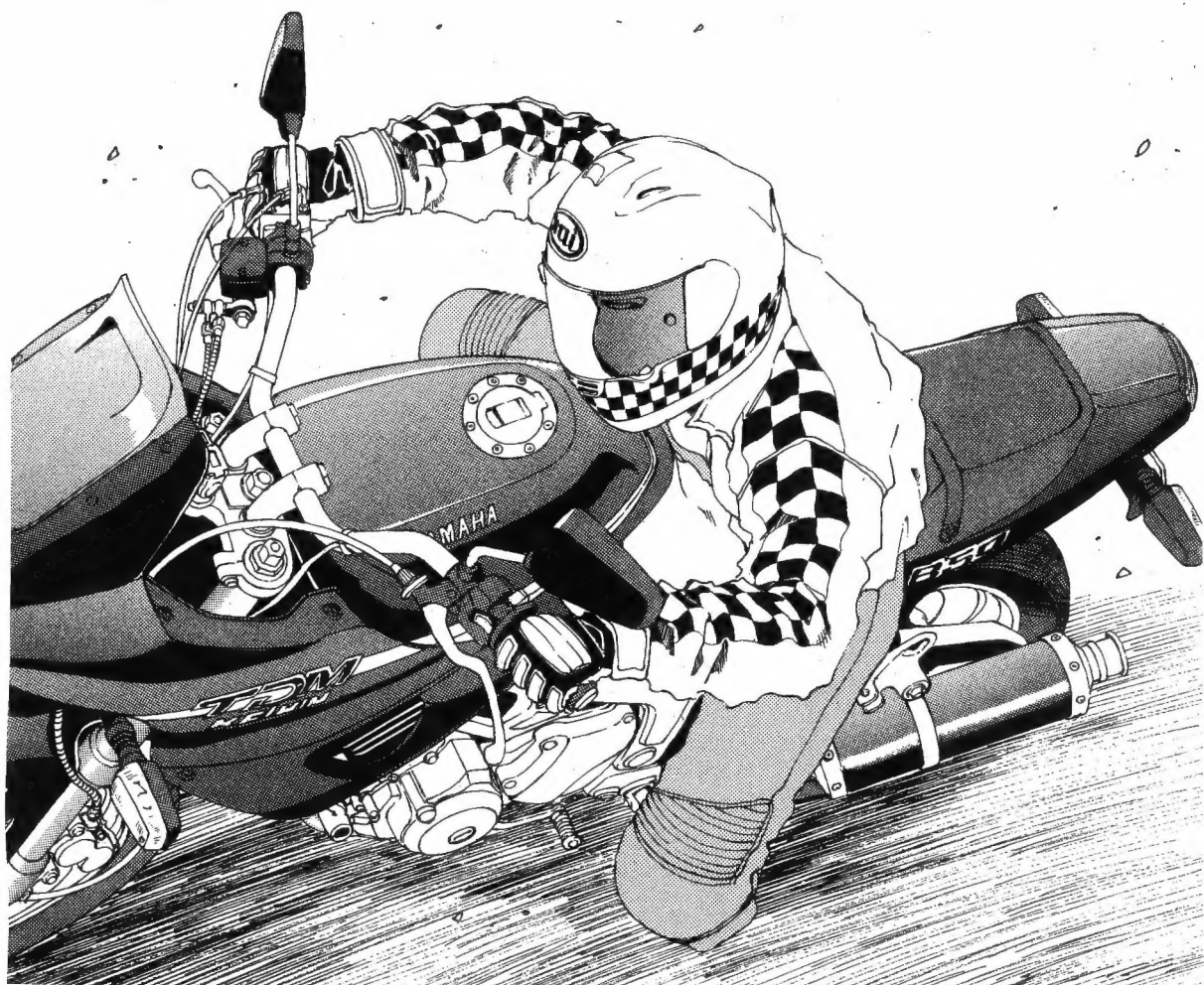
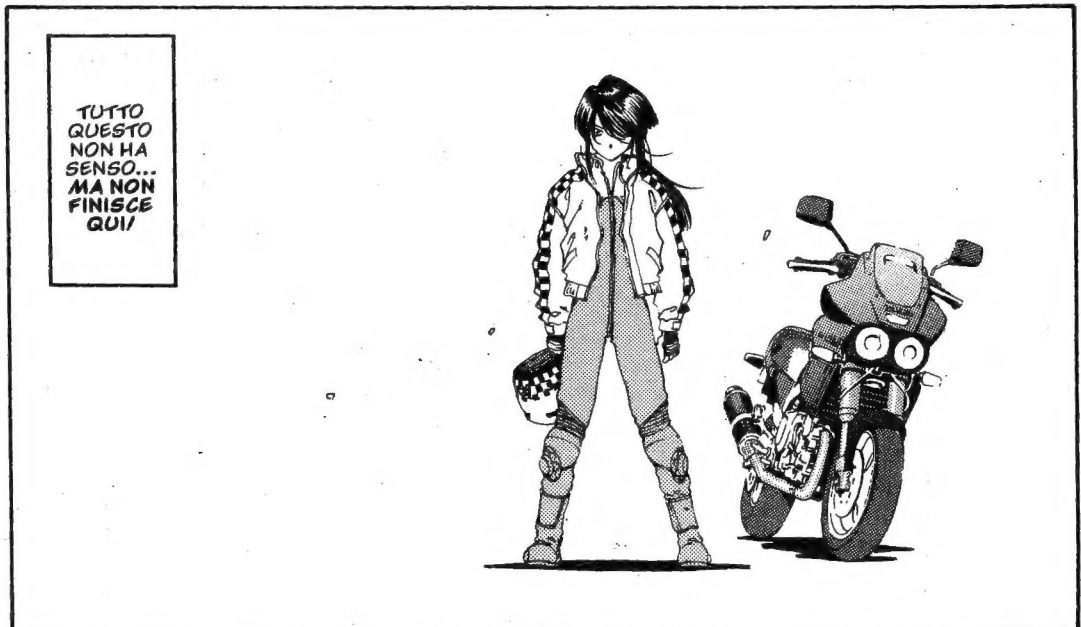
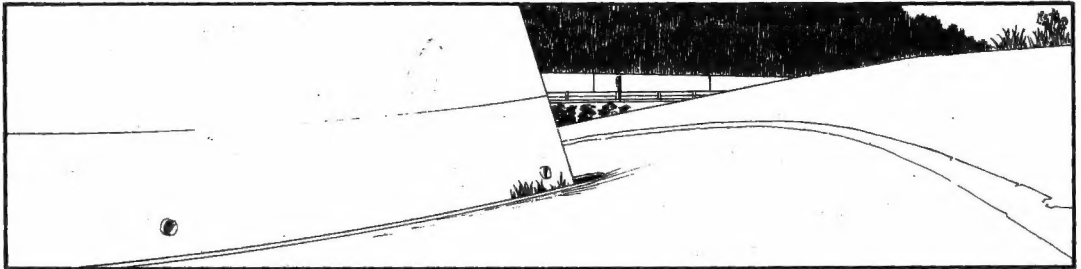
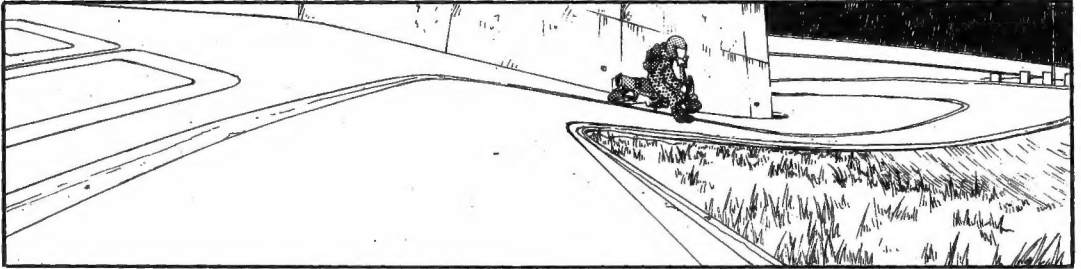
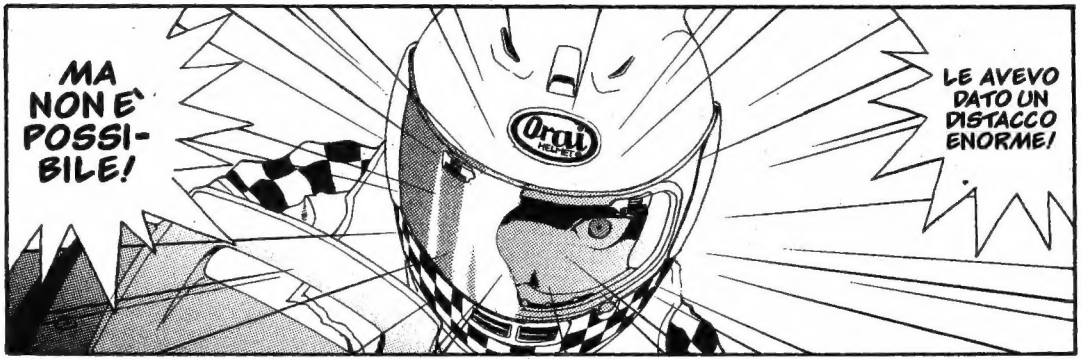
COS...?!
SLUSH
QUANTO SONO INTELLIGENTE!
NON ERA PROPRIO IL CASO DI ATTACCARE IN DISCESA...
PRRAA

MI RESTA SOLO LA FUGA IN QUESTA DISCESA!

GIÀ...

NELLA DISCESA IL PESO DEL-LA MOTO CONTA..

OH, MIA DEA - CONTINUA

APRILE APRILE APRILE APRILE APRILE APRILE APRILE APRILE APRILE APRILE APRILE

CAT'S EYE

STARLIGHT

...e un altro
colpo è stato
fatto!